Solar System

Eero Tuovinen

Ursprung: The Shadow Of Yesterday © Clinton R. Nixon 2005, http://tsoy.crngames.com, (recovered 1.5.2008); Eero Tuovinen 2008 Edition
Fassung: Harald Wagener Ausgabe 2008
Copyright: Dieses Werk steht unter der Creative-Commons Attribution 3.0 Lizenz. Der vollständige Text dieser Lizenz ist unter http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.de zu finden. Verweise auf andere urheberrechtlich geschützte Werke in diesem Text stellen keine Ansprüche auf deren Urheberrecht dar.
Webseite: http://www.tsoy.de/solar
Fonts: Fontin, Fontin Sans, Fudge Dice Black

Einleitung

Heldensagen sind für Menschen wie das Wasser für die Fische oder der Himmel für die Vögel. Sei Gast im Zwielicht unserer Welt und laß uns gemeinsam unsere eigenen Sagen erzählen.

Das Solar System ist ein Regelwerk für solche Heldensagen und fantastische Geschichten. Es ist ein Werkzeug für Geschichten und Abenteuer auf fernen Welten, die der eigenen Fantasie entspringen. Die Regeln sind flexibel, durchdacht und für Rollenspiel mit romantischem Drama und berührenden Geschichten gedacht.

Der Ursprung des Solar System liegt im Rollenspiel The Shadow of Yesterday von Clinton R. Nixon. Ich war etwas geknickt, als das Spiel 2004 erschien, weil das meine eigenen, sehr ähnlichen Publikationspläne, zunichte machte. Seitdem habe ich mit viel Freude hier und dort mit The Shadow of Yesterday gearbeitet, erwähnenswert ist hier die finnische Fassung des Spiels von 2006.

Es war schon immer Clintons Absicht, mit seinem Spiel eine Kultur der Offenheit zu fördern. Darum veröffentlichter er dieses und andere Spiele in den letzten Jahren unter verschiedenen Varianten der Creative Commons. Ich habe lange gezögert, mir die Arbeit eines anderen Spieleentwicklers anzueignen und das Ergebnis selbst herauszugeben, doch Clinton unterstützte dieses Vorhaben nachdrücklich, und so entschloß ich mich letztlich dafür, dieses Heft zu veröffentlichen.

Die vorliegende Version von Solar System beschreibt, wie ich das Spiel heute spiele. Ich hoffe, daß es dem geneigten Leser nützt, sei er nun Rollenspielveteran oder ein Anfänger, der eine günstige Möglichkeit sucht, dieses wunderbare Hobby zu beginnen.

Eero Tuovinen

Eigenheiten des Solar System

Die Regeln des Solar System sollen Heldensagen und fantastisches Drama ermöglichen, wie wir es zum Beispiel aus Kinofilmen kennen. Die spannenden und vielschichtigen Protagonisten sind Schlaglichter, die die Kernpunkte des Settings beleuchten. Sie stehen im Mittelpunkt überraschender Ereignisse, auf die spannende Abenteuer, tragische Momente und dramatische Situationen folgen.

Das Spiel betont die fortwährende Entwicklung der Charaktere, deswegen sind die entstehenden Geschichten mit Entwicklungsromanen vergleichbar. Die Protagonisten suchen sich ihren eigenen Platz in der Welt und verändern sie dabei nachhaltig. Die Spieler entscheiden nicht nur, was ihre Charaktere im Spiel tun, sondern auch, was aus ihnen wird.

Da solche Geschichten normalerweise nicht sehr gradlinig sind, spielt man mit Solar System meistens Kampagnen – eine Reihe von Sitzungen, in denen die Spieler eine vielschichtige Geschichte voller Ereignisse spielen, aus denen schließlich die großen Wendepunkte der Kampagne erwachsen. Eine Gruppe, die eine Kampagne spielt, besteht üblicherweise aus drei bis sechs Spielern.

Einer der Spieler ist der Spielleiter, er hat ähnliche Aufgaben wie in anderen Rollenspielen auch. Unter anderem stellt er die Gegenspieler der Spielercharaktere dar, damit diese an ihren Herausforderungen wachsen können, aber er verkörpert auch alle anderen Spielleitercharaktere.

Die anderen Spieler sind hingegen für die heldenhaften Protagonisten zuständig, die Spielercharaktere, mit denen sie Einfluß auf die Kampagne nehmen. Spieler bringen zum eigenen Spaß und zur Unterhaltung der Gruppe die Gedanken und Taten dieser bemerkenswerten Personen zum Ausdruck. Außerdem werden die Spieler durch die Taten ihrer Charaktere das Geschehen zum Guten oder Schlechten ihres fiktiven Selbst, ihrer Kameraden oder der Welt wenden.

Was ist Rollenspiel?

Wenn der werte Leser tatsächlich einer der seltenen Menschen ist, die noch nie ein Rollenspiel gespielt haben, dann zunächst: Herzlich Willkommen! Rollenspiel ist ein schöner Zeitvertreib, ein angenehmer Rückzugspunkt aus unserer hektischen, modernen Welt. Zudem, und das ist vielleicht noch viel verlockender, ist es auch eine Möglichkeit, seine Kreativität in einem Umfeld auszuleben, in dem Kunst mehr und mehr Beruf und weniger Berufung zu sein scheint. Ein Hobby und Zeitvertreib, in dem man zusammen mit Freunden mitreißende Geschichten schaffen kann - klingt gut, oder?

Auch wenn das folgende kurze Beispiel für Rollenspiel nur die grundlegende Idee vermitteln kann: Mehr und Informationen und direkte Hilfe gibt es im Internet. Wenn man dieses Heft aufmerksam liest und sich weitere Informationen aus anderen Quellen besorgt, sollten mögliche Verständnislücken schnell gefüllt sein. Wie jedes neue Hobby ist die beste Methode, mit Rollenspiel vertraut zu werden, mit einer bestehenden Gruppe zu spielen.

Spielvignetten

Der überwiegende Teil dieses Heftes erklärt die Regeln und Abläufe des Solar System, aber kurze Einblicke in tatsächliche Spielsitzungen sollen das Verständnis erleichtern. Dafür haben Freunde und Bekannte kurze Beispiele verfaßt, die als Vignetten über das Heft verteilt sind.

Oft werden jene überrascht, die wenig erwarten, auch wenn sie dem keine Bedeutung beimessen.

Ganz im Sinne des Spielleiters war mein Charakter Montserrat in argen Schwierigkeiten. Ich hatte mich bei der Diebesgilde beliebt gemacht, doch es war äußerst ungelegen, daß Fürst Morgenröte darüber Bescheid wußte, nachdem Ana mich verraten hatte.

Der Punkt ist: Auch wenn ich als Spieler mit all diesen Details vertraut war, mein Charakter wußte nichts davon. Mike war Spielleiter, und er erzählte uns, daß die Truppen des Fürsten den Aufruhr im Erdgeschoß verursachten. Montserrat hatte gerade noch Zeit, seine Hose zu schnappen und Beatriz einen Kuß auf die Wange zu drücken, bevor er durchs Fenster flüchtete.

Das war ganz klar ein Konflikt und wir griffen zu den Würfeln: Montserrat konnte gut mit Pferden umgehen, und so zögerte ich nicht, ihn eines der Pferde nehmen zu lassen, mit denen die Soldaten ins Viertel geritten waren. Doch das Glück war mir nicht hold, der Hauptmann der Wache war mir diesmal einen Schritt voraus: Seine Männer warteten am Ende der Gasse, und Montserrat blieb nichts anderes übrig, als höflicherweise abzusatteln.

‚Bleib wo Du bist' ließ Mike den mißgelaunten Hauptmann bellen. ‚Keine Ahnung warum, aber Morgenröte will, daß dein Kopf erstmal auf Deinen Schultern bleibt. Komm ganz vorsichtig zurück, und Du wirst die Sonne noch einmal aufgehen sehen.'

'Und das soll ich glauben, wo ich es war, der Dich vor gerade mal zwei Wochen mit drei tödlichen Flüchen belegt hat, Hauptmann... ähh... Reinaldo?' war die Antwort meines Charakters, mit der der Hauptmann endlich einen Namen bekam. „Ich wills nur ein bißchen ausschmücken Mike; Montserrat wird sich nicht wirklich wehren, wenn sie nicht allzu brutal werden."

'So ist es, Montserrat. Ob Du willst oder nicht, Deine Tage als Schwerenöter sind gezählt: Fürst Morgenröte hat beschieden, daß Du seinen Interessen am Besten als Mitglied der neuen Fremdenlegion dienst. Soweit ich weiß, kannst Du entweder Berater des Heerführers oder Fußsoldat an der Frontlinie werden' antwortete Mike mit einem Lächeln. 'Ich muß bloß sicherstellen, daß Du im Feldlager bist, bevor die Legion ihre Zelte abbricht.'

Mike hatte richtig vermutet, daß diese Wendung sowohl mich als auch Montserrat kalt erwischen würde. Ohne eine Möglichkeit zur Flucht ergab sich mein Abenteurer zunächst seinem Schicksal.

Die Spielvorbereitung

Wenn sich ein paar Freunde gefunden haben, die Solar System ausprobieren wollen, kann man sich an einem Nachmittag oder Abend entspannt zusammenfinden. Jeder sollte Schreibzeug, etwas zu Essen und vielleicht Musik mitbringen. Pokerchips oder etwas ähnliches können auch hilfreich sein. Ein gutes Dutzend Fudge-Würfel braucht man auch.

Vielleicht sind dem Leser Fudge-Würfel nicht bekannt, da sie selten sind und nur für wenige Rollenspiele benutzt werden. Sie sind aber recht preiswert und in Spieleläden erhältlich. Mit etwas Geschick kann man sich auch seine eigenen Fudge-Würfel bauen, wenn man ein paar normale Würfel und einen Permanentmarker hat: Fudge-Würfel sind sechsseitige Würfel, die anstatt der Augen zwei '+' (⊞), zwei '-' (⊟) und zwei leere Seiten (■) haben.

Dann kann die Gruppe die erste Aufgabe des Abends beginnen: Die Wahl des Settings und seiner Kernpunkte sowie die Erschaffung der Charaktere für die Kampagne. An dieser Stelle ist meistens schon klar, wer die Aufgabe des Spielleiters übernimmt, aber diese Entscheidung kann auch erst nach der Charaktererschaffung fallen.

Wahl des Settings

Meistens hat einer der Spieler (vielleicht der Spielleiter) schon eine Idee für das Setting der Kampagne. Das Setting ist der allgemeine fiktive Rahmen, in dem das Spiel stattfindet: Die Umgebung, Kultur, der allgemeine Hintergrund, dem die Charaktere entstammen. Ein Beispiel für ein fantastisches Setting ist J.R.R. Tolkiens Mittelerde, aber es kann auch weltlicher sein, wie die Geschichten um Eliot Ness und die Untouchables im Chicago zur Zeit der Prohibition.

Diese Settings können unterschiedlich detailliert sein. Man kann in einer ausführlich beschriebenen Welt spielen, aber ebenso gut kann ein Setting viele Facetten und Ideen umfassen, die nur angerissen und nicht genauer definiert werden. Im Extremfall einigt man sich lediglich auf eine allgemeine Vorstellung des Genres und des Spiels; die Feststellung „wir spielen Space Opera" kann Grundlage einer wundervollen Kampagne sein.

Wichtig ist, daß alle Spieler ein Gefühl für das Setting haben; vielleicht indem man vor dem ersten Spiel ausgewählte Bücher liest oder Filme schaut. Alternativ kann einer der Spieler die wichtigen Eigenheiten des Settings beschreiben oder die Gruppe gestaltet während des Spiels mehr und mehr Details aus.

Wenn die Gruppe das erste mal Solar System spielt, bietet es sich an, ein Setting zu nehmen, das für diese Regeln geschrieben wurde, weil man schneller zum Spiel kommt und sieht, wie die Regeln und das Setting sich gegenseitig unterstützen können.

The Shadow Of Yesterday ist das ursprüngliche Setting für Solar System und beinhaltet exotische Kulturen und Kreaturen in einer Welt ohne Götter oder Monster, nur mit Menschen, die darum kämpfen, ihrer Welt nach einer weltumspannenden Katastrophe ein neues Antlitz zu verleihen. The Shadow of Yesterday bietet sich für Solar System an, da es passende Regeln für das Setting mitliefert und ein guter Ausgangspunkt für dramatische Abenteuer ist.

Gruppen, die ein fertiges Setting für Solar System suchen, können The Shadow of Yesterday und weitere Welten im Internet finden, wo andere Rollenspieler ihre Ideen und Konzepte für Abenteuer mit dem Solar System anbieten.

Ein Setting anpassen

Wenn die Spieler andere Spiele kennen oder die gleichen Bücher und Filme mögen, habe sie vielleicht schon ein Setting im Kopf, in dem sie mit dem Solar System spielen wollen. Klassische Beispiele sind das bereits erwähnte Mittelerde, die Jungen Königreiche, Glorantha sowie weitere bekannte Schauplätze aus Literatur, Filmen und Spielen. Ebenso eignen sich historische Settings aus jeder beliebigen Epoche oder Zukunftsvisionen von Cyberbunk bis Space Opera.

Paßt man ein neues Setting an das Solar System an, gibt es einiges zu tun: Man braucht Crunch, damit die Regeln das Setting atmen; wie das geht, wird im Abschnit Crunch am Anfang der Kampagne beschrieben.

Gerade der Spielleiter sollte die Charaktererschaffung unterstützen können, in dem er für zentrale Punkte des Settings passenden Crunch entwickelt; das macht viel Spass, aber man muß die Regeln dafür kennen. Deswegen ist es für Leute, die das erste Mal mit dem Solar System spielen, nicht empfehlenswert.

Eigene Settings entwerfen

Wenn die Gruppe sicher im gemeinsamen Geschichtenerzählen ist, kann sie das Setting im Spiel entwickeln. Jemand bringt eine Idee auf, mit der alle herumspielen, und so bildet sich ein Setting mit allen Informationen zu den bekannten und benötigten Details.

Wichtig bei Settings für das Solar System ist, daß es Raum für Drama gibt: Es muß menschliche Dilemmas, Leid und Belohnungen unterstützen. Das Setting sollte auch Episch sein und den Charakteren die Möglichkeit bieten, große Änderungen herbeizuführen. Schließlich sollte das Setting abenteuerlich sein, damit die Ereignisse farbenfroh, vielschichtig und wie aus einem Kinofilm wirken.

Es empfiehlt sich, bei neuen Settings klein anzufangen. Man kann es ausbauen, während die Spieler ihre Charaktere entwerfen oder der Spielleiter Situationen für das Spiel vorbereitet.

Auch für eigene Settings gilt, daß sie Crunch brauchen, aber hier kann man oft bestehende Mechaniken aus anderen Settings übernehmen.

Kernpunkte

Wenn die Gruppe ein Setting gefunden hat, ist es wichtig, daß sie sich auf Kernpunkte der Kampagne einigt. Ein Setting ist meistens so umfassend, daß nicht alle Aspekte in einer Kampagne beleuchtet werden können. Die Gruppe muß also festlegen, welche Kernpunkte des Settings die Kampagne behandelt.

In Nah, der Welt von The Shadow of Yesterday, gibt es zum Beispiel verschiedene Kulturen, die miteinander in Konflikt stehen. Der erste Schritt jeder Kampagne auf Nah ist, sich eine Kultur und einen Konflikt auszusuchen, die die Kernpunkte der Kampagne bilden. Nicht alle Spielercharaktere müssen aus dieser Kultur stammen, aber jeder Charakter sollte ein Interesse an diesem Konflikt haben und Ziele verfolgen, die ihn in diesen Konflikt ziehen. Nah ist zu weitläufig und divers, um alle Details des Settings in einer Kampagne abzudecken.

Auch andere Settings haben unterschiedliche Kernpunkte. Bei einem Science-Fiction-Setting kann der Kernpunkt eine Raumstation sein, die im Mittelpunkt der Bemühungen um intergalaktischen

Szenario-Spiel

Wenn die Gruppe keine Zeit für eine Kampagne hat, ist Solar System kaum das richtige Regelwerk. In einer Sitzung kann man gerade die Regeln kennen lernen und ein paar Charaktere basteln, vielleicht ein paar Beispielkonflikte abhandeln. Vielleicht sind die Spieler wenigstens besser auf weitere Sitzungen vorbereitet!

Wenn tatsächlich nur Zeit für eine Sitzung ist, dann sollte der Spielleiter ein Szenario vorbereiten: Eine klare Ausgangssituation, vorbereitete Charaktere (an denen man nicht mehr viel machen muß) und ein Haufen vorbereiteter Situationen, wie im Abschnitt Vorbereitung im Kapitel über Spielleitung beschrieben.

Frieden steht. Eine andere Kampagne kann sich um die albigensischen Ketzer im Aquilonien des 13. Jahrhundert drehen, selbst wenn das Setting das gesamte katholische Europa beinhaltet.

Für eine langsame und weitreichende Kampagne kann man mehr als einen Kernpunkt festlegen, aber die erste Kampagne sollte einen wichtigen und spannenden Kernpunkt haben. Und selbst wenn es mehrere Kernpunkte gibt, sollte jeder für mehrere Charaktere wichtig sein, nicht nur für einen. Wenn bei der Charaktererschaffung zu viele unzusammenhängende Charaktere entstehen, muß man das Kampagnenkonzept prüfen und eventuell die Kernpunkte revidieren.

Es sei angemerkt, daß die Kernpunkte einer Kampagne nur der Ausgangspunkt sind und im Spiel nicht zwingend weiter verfolgt werden müssen. Sie bieten Boden für eine Situation, in der die Spielercharaktere lose miteinander in Verbindung stehen. Im weiteren Verlauf ist es Aufgabe des Spielleiters, die Schicksale der Spielercharaktere miteinander zu verweben.

Einige Settings sind von Haus aus eng genug gesteckt, um keine weiteren Einschränkungen zu benötigen. Das gilt häufig für improvisierte Settings, weil die Spieler dabei ganz natürlich ihre Charaktere mit der ersten Idee zum Setting verknüpfen. Manchmal gilt das auch für Settings nach Buchvorlagen, zum Beispiel ist es sehr wahrscheinlich, das ein Spiel in Frank Herberts Wüstenplanet einen natürlichen Kernpunkt in Form des namensstiftenden Planeten und des geheimnisvollen Spice findet; die Spieler müssten beides aktiv vermeiden, um Charaktere zu erschaffen, die nicht zusammenpassen.

Regelüberblick

Wenn die Gruppe eine interessante Kampagnenidee gefunden hat, ist es ganz natürlich, sich über die Spielercharaktere, die Protagonisten des Setting, Gedanken zu machen: Wer sind die spannenden Leute in diesem Setting? Ein Gelehrter, dessen Neugier ihn immer wieder in Gefahr bringt? Eine Soldatin ohne Vision? Wie sind die Charaktere mit dem Setting verbunden, daß wir gerade erschaffen haben?

Zuerst ist ein Überblick über die Regeln notwendig, wenn man noch nicht mit ihnen vertraut ist. Wie bereits erwähnt, ist das Solar System ein einigermaßen klassisches Rollenspiel: Die Gruppe entscheidet sich für ein Setting und baut entsprechende Charaktere, die dann mit Situationen konfrontiert werden, die sich der Spielleiter ausdenkt. Mit diesen Situationen setzt man sich über folgende Regeln auseinander:

Fähigkeiten Alle Charaktere verfügen über verschiedene Fähigkeiten, die von ihren Spielern dem Hintergrund entsprechend ausgewählt werden. Ein Charakter kann zum Beispiel die Fähigkeit Eishockey haben, um seine Kenntnisse in dieser Sportart zu beschreiben. Fähigkeiten beschreiben die Konfliktbereiche von Charakteren: Spannende, ungewisse und konfliktgeladene Situationen werden von den Charakteren mit ihren Fähigkeiten gemeistert. Demgemäß wollen Charaktere mit der Fähigkeit Eishockey ihre Konflikte höchstwahrscheinlich auf dem Eis austragen.

Reserven Jede Fähigkeit bezieht sich auf eine der Reserven, die für die Selbstkontrolle eines Charakters stehen: Ein Spieler kann Reserven einsetzen, um die Erfolgswahrscheinlichkeiten bei der Nutzung von Fähigkeiten zu erhöhen. Später kann ein Charakter seine Reserven auffrischen, indem er Zeit mit anderen Charakteren verbringt und ganz allgemein eine gute Zeit hat. Üblicherweise schreibt man die Reserve zu einer Fähigkeit abgekürzt dahinter: Eishockey (E) bedeutet daß die Fähigkeit Eishockey auf Elan beruht, einer Reserve, die für körperliche Ausdauer steht.

Gaben Alle Spielercharaktere haben die gleichen Reserven und auch bei den Fähigkeiten wird es Überschneidungen geben, während sich die term:*Gaben*, besondere Fertigkeiten und Tricks, die nur Eingeweihten bekannt sind, sich von Charakter zu Charakter unterscheiden werden. Über Gaben werden Asymmetrien in die Regeln eingebracht; das Spiel ist vielleicht interessanter, wenn sich die Regeln für Drachen und Hexen etwas unterscheiden.

Konflikte Der Dreh- und Angelpunkt des Solar System im Spiel sind spannende Konflikte zwischen abwechslunsreichen Charakteren. Die hier beschriebenen Ressourcen werden von den Spielern genutzt, um diese Konflikte auszutragen und aufzulösen. Die Konfliktregeln sind ziemlich detailliert, aber ihr Ziel ist klar: Spielercharaktere landen immer wieder in gefährlichen Situationen, müssen Entscheidungen treffen und schließlich entscheiden, wieviel sie für ihre Ziele zu opfern bereit sind. Wenn genug auf dem Spiel steht, kann es auch um Leben und Tod gehen!

Pfade Solar System dreht sich im Grunde um die Entwicklung von Charakteren: Die Spielercharaktere haben sogenannte Pfade, die zeigen, wie und warum sie sich entwickeln. Im Verlauf des Spiels werden die Charaktere mächtiger, wodurch sie immer weitreichendere Entscheidungen fällen können. Dieser Prozess führt letztlich zur Transzendenz, in der der Charakter alle Grenzen überwindet, dabei die Spielwelt nachhaltig verändert und seine Geschichte beendet.

Spielleitung Ein Mitglied der Gruppe übernimmt vor der Charaktererschaffung die Rolle des Spielleiters. Er hat während des Spiels viele Aufgaben, unter anderem unterstützt er die Spieler bei der Charaktererschaffung.

Einführung in Crunch

Der vorangegangene Überblick zeigt, daß das Solar System sehr modular ist: Jede Kampagne wird ihre eigene Zusammenstellung von Regeln haben, mit denen die Charaktere gebaut werden. Gerade Fähigkeiten, Gaben und Pfade werden üblicherweise *fortlaufend* verändert oder ergänzt, während die Kampagne sich weiterentwickelt. Es beginnt während der Settinggestaltung, geht während der Charaktererschaffung und -entwicklung weiter und, wenn nötig, werden die Regeln auch noch während des Spiels angepaßt.

Diese Regeln, die auf die allgemeinen Regeln aufsetzen, nennen wir Crunch. Ein Spielleiter sollte wissen, wie man Crunch entwickelt, insbesondere, wenn man kein fertiges Setting benutzt.

Ein einfaches Bild für die Rolle von Crunch im Solar System ist das von Berührungspunkten zwischen den Regeln und dem Spielgeschehen: Die Geschichte, die im Spiel entsteht, ist eine Sache, und die Regelabläufe, wie Proben oder Konflikte, sind eine andere. Jedes Stück Crunch, wie eine Fähigkeit, ist ein Punkt, an der Regeln und Spielwelt sich begegnen: Wenn ein Charakter eine hübsche Dame umwirbt, dann gibt es von den Regeln her die Fähigkeit Werben (I), mit der man ermittelt, wie erfolgreich er ist, woraus sich wiederum fesselnde Konsequenzen für das Spielgeschehen ergeben.

Wird das Potential des Solar System voll ausgenutzt, ergeben sich viele Berührungspunkte zwischen dem Setting und dem System: Wenn Charaktere handeln und Entscheidungen fällen, wird das jede Menge mechanischer (und hoffentlich unterhaltsamer) Vorgänge auslösen. Diese Mechaniken treiben das Spiel an und geben Anstöße, wie die Geschichte weitergehen kann. So beeinflussen System und Setting einander, und deswegen hilft passender Crunch; ohne ihn können die beiden Bestandteile soweit auseinanderdriften, daß das Interesse der Gruppe am einem oder anderen nicht befriedigt werden kann.

Wer sehen will, wie die Mechanik das Spiel beeinflußt, kann die Kapitel Charaktererschaffung, Pfade und Erfahrung und Gaben überfliegen, die die Hauptformen des Crunch im Solar System behandeln. Hier kümmern wir uns erstmal um ein paar weitere Dinge, die zu Beginn des Spiels wichtig sind.

Crunch am Anfang der Kampagne

Das richtige Maß Crunch zu Beginn einer Kampagne hängt von verschiedenen Faktoren ab:

- Wenn die Gruppe ein fertiges Setting wie The Shadow of Yesterday benutzt, braucht man sich (bis auf eventuelle Details) nicht mehr um den Crunch kümmern, weil er mitgeliefert wird.
- Wenn es zwischen der Wahl des Setting und der Charaktererschaffung eine Pause gibt, dann sollten der Spielleiter und andere regelfeste Spieler einige Ideen für Setting-Crunch sammeln. Häufig ist das aber nicht möglich, weil direkt von der Wahl des Settings zur Charaktererschaffung und dem Beginn des Spiels gewechselt wird.
- Wenn die Gruppe Charaktere erschaffen und ohne vorbereiteten Crunch ins Spiel einsteigen will, dann müssen die Spieler den Einstiegs-Crunch direkt festlegen und weitere Details zwischen den Sitzungen im Verlauf der Kampagne entwickeln.

In den Kapiteln Das Spiel und Spielleitung gibt es weitere Anregungen, wie man Spielmaterial, auch Crunch, vor und zwischen den Spielsitzungen vorbereitet. Es ist deutlich schwieriger, so etwas im laufenden Spiel zu tun, deswegen vielleicht einige Worte dazu.

Fähigkeiten im Setting

Die Fähigkeiten eines Settings sollen ein Gefühl dafür vermitteln, mit welchen Methoden Charaktere Konflikte austragen (Fähigkeiten werden im Kapitel Charaktererschaffung genauer behandelt).

Ein typisches modernes Setting könnte unter anderem Fähigkeiten wie Gewalt (E), Recht (S), Schusswaffen (I), Rhetorik (I), Sex Appeal (I) und Handel (R) beinhalten, denn damit werden in solchen Settings Konflikte ausgetragen.

Beginnt eine Kampagne ohne eine solche „Liste allgemeiner Fähigkeiten", dann werden die Spieler mit spontan ausgedachten Fähigkeiten zurechtkommen – sie sind schnell erdacht, wenn die Spieler nach Wegen suchen, wie ihre Charaktere Krisensituationen durchstehen.

Wenn man sich Fähigkeiten spontan ausdenkt, sollte man ihre Bereiche und ihre Vielseitigkeit im Auge behalten: Fähigkeiten im Solar System sollten übliche Praktiken und Kenntnisse darstellen, aber auch weit genug gefaßt sein, daß sie etwas über die Identität des Charakters aussagen.

Eine grobe Richtlinie ist hier, daß Fähigkeiten konkrete Fertigkeiten und Kenntnisse beschreiben, aber nicht so allgemein sind, daß sie jederzeit Anwendung finden können. Eine Fähigkeit wie Intelligenz (S) ist wahrscheinlich nicht sehr aufschlußreich, da sie einerseits in fast jeder Situation relevant sein kann und andererseits nichts über die kulturellen Details dieser „Intelligenz" aussagt.

Ein ausgewogenes und abwechslungsreiches Setting sollte etwa 10 bis 20 Fähigkeiten haben, die alle Charaktere lernen können. Wenn die Spieler sich spontan Fähigkeiten ausdenken, brauchen sie üblicherweise zwischen fünf und acht Fähigkeiten für ihre Charaktere.

Pfade im Setting

Die Pfade eines Settings bilden die Themen und die dramatische Geschwindigkeit einer Kampagne ab. Sehr häufig denken sich die Spieler ihre eigenen Pfade aus, das Kapitel Pfade und Erfahrung ist mit Anregungen dazu gespickt.

Bei einigen Settings sind vorbereitete Pfade nützlich: Wenn alle Space Marines in einem Space-Opera-Setting den Pfad des Space Marine haben, dann ist das eine gute Technik, um zu betrachten, was es bedeutet, einer zu sein. Das Kapitel über Pfade geht auch darauf weiter ein.

Gaben im Setting

Die eigentliche Herausforderung bei der Entwicklung einer Kampagne für das Solar System liegt darin, die passenden Gaben zu entwerfen, weil diese von Setting zu Setting sehr unterschiedlich sind und es nur selten gelingt, sie spontan zu entwerfen. Sicherlich werden einige Spieler sehr gut darin werden, entsprechende komplexe Regeln aus dem Ärmel zu schütteln, doch im allgemeinen führt das zu sehr gradlinigen Auslegungen des Solar System.

Das kann gut funktionieren, zum Beispiel für eine erste Kampagne einer Gruppe, die wenig Wert auf detailreiche Regeln liegt, aber die Entscheidung für wenig vorbereiteten Crunch sollte bewußt erfolgen. (Der Zweck von Gaben und wie man sie entwirft, wird ausführlich im Kapitel Gaben behandelt.)

Wenn die Gruppe mit einfachem Crunch zufrieden ist, dann werden die meisten Gaben Varianten der Gabe der Ausrüstung, der Gabe der Spezialisierung und der Gabe der Ausbildung sein, die bei den Beispielgaben beschrieben werden.

Das Spiel funktioniert allein mit diesen drei Gaben auch sehr gut, sodaß man sich nicht mit komplexeren Regelvarianten rumschlagen muß, wenn man das System gerade erst kennenlernt. Die meisten weitergehenden Gaben lassen sich problemlos im Laufe des Spiels einbringen, wenn die Spieler mit den Regeln vertraut sind und ihnen nach komplexeren Regeln ist.

Regelvarianten

Das Solar System ist sehr flexibel; es wird immer wieder vorkommen, dass eine Gruppe von den beschriebenen Regeln abweichen will.

In diesem Heft werden immer wieder Regelvarianten vorgestellt, um ein paar schlichte aber effektive Beispiele aufzuzeigen, die für eine Gruppe oder eine bestimmte Kampagne nützlich sein können. In jedem Fall sollte man sich zunächst die Standardregeln anschauen und ihre Funktionsweise durchdringen, weil sonst die Anwendbarkeit und Nützlichkeit einer Variante kaum eingeschätzt werden kann.

Eine gute Geschichte erzählt nicht nur, was die Charaktere tun, wir erfahren auch warum.

Wir hatten uns für ein Survival Horror-Spiel entschieden. Als erstes überlegten wir uns die Genre-Clichés und passende Fähigkeiten – was machen die Charaktere, wenn die Zombies kommen?

„In den Filmen ist es meistens Laufen, Verstecken und Sterben, richtig?“ schlug Craig vor.

Ich grinste. „Ja, aber es ist nicht immer so aussichtslos: Manchmal schließen sich Leute zusammen, graben sich ein, verbarrikadieren Türen, sammeln Vorräte und suchen einen Ausweg.“

„Stimmt schon. Manchmal lassen sie sich richtig was einfallen und basteln an Bussen rum und improvisieren Handgranaten. Aber meistens schießen sie den Zombies in den Kopf und werden dann gefressen...„

Ich mußte lachen, weil ich schon sah, wie sich das Spiel entwickeln würde. „OK, was haben wir dann? Laufen und Verstecken – die können wir auf Athletik und Heimlichkeit erweitern, mit Elan und Instinkt als passende Reserven. Gebäude verrammeln?“

„Heimwerken“ warf Ian ein, „mit Elan“. Wir hielten unsere Ideen fest und verglichen sie mit den Standardfähigkeiten. Craig fiel auf, daß uns scharfsinnbasierte Fähigkeiten fehlten.

„Hey, wir wollen Survival Horror, oder? Wir brauchen das Gefühl, wenn die Wandelnden Leichen Deine Eltern fressen! Wie wäre es mit Panik? Das zu vermeiden klingt sehr nach Sharfsinn für mich. Wir könnten Reaktion für die Schreckmomente benutzen.“

„Perfekt“, sagte Craig, „was ist mit einer Fähigkeit für Schrotflinten?“

Ich schüttelte den Kopf. „Etwas zu eng gefaßt. Wie wäre es mit Feuerwaffen, wo mit man auch Pistolen und so benutzen kann, daß sollte auf ... Instinkt gehen, oder?“

„OK“ sagte Craig nickend. „Das und eine Nahkampffähigkeit sollten ausreichen. Wir brauchen für die Zombies ja nicht gerade soziale Fähigkeiten.“

„Nicht für die Zombies, aber sicher werdet ihr auf andere Überlebende treffen“ ergänzte Ian. „Führungskraft und Falschheit werden sehr wichtig sein, und damit haben wir noch ein Paar für Scharfsinn.“

„Richtig! Wenn die Überlebenden nicht zusammenhalten, sind sie so gut wie tot ... und das heißt natürlich, daß es viele Konflikte gibt, wenn sie sich gegenseitig hintergehen und im Stich lassen!“

Aufgrund dieser ersten Ideen arbeiteten wir die anderen Fähigkeiten aus und konnten schließlich alles abdecken, was die Charaktere wohl tun würden.

Charaktererschaffung

Spielercharaktere sind die Protagonisten der Geschichten, die in einer Solar System-Kampagne entstehen. Alle Spieler (ausser dem Spielleiter) erschaffen Charaktere, die sie selbst und eigenverantwortlich spielen.

Die Spieler sind bei der Erschaffung ihrer Charaktere allein den Regeln unterworfen; ihre Mitspieler haben kein Recht, ihnen etwas vorzuschreiben. Dennoch handelt es sich dabei um einen kooperativen Prozess aller Spieler: Man hört den anderen zu und erzählt von seinem eigenen Charakter, denn die Gruppe ist das Publikum, daß man unterhalten und begeistern will – mit einem Protagonisten, der zu den kommenden Ereignissen passt!

Die Spieler wollen die regeltechnischen Bestandteile wahrscheinlich festhalten; dazu eignet sich das Charakterblatt am Ende des Buches. Man kann es kopieren oder im Internet finden.

Noch eine wichtige Anmerkung: Bei der Charaktererschaffung soll zwar eine fiktive Figur mit eigenem Hintergrund erschaffen und ausgestaltet werden, deren Leben soll aber noch nicht abschließend verplant sein. Das Ziel ist eine Figur, mit der man leicht eine Geschichte beginnen kann, man muß nicht jedes einzelne Detail festlegen. Es gehört zu den Aufgaben des Spielleiters, der ja keinen eigenen Charakter erschafft, die Kreativität der Spieler entsprechend zu kanalisieren und ihnen entsprechende Tipps zu geben.

Fähigkeiten

Die erste Aufgabe bei der Charakterschaffung im Solar System ist, die Fähigkeiten der Charaktere festzulegen, Stärken, mit denen sie in den kommenden Ereignissen ihr Glück versuchen werden.

Mit den Fähigkeiten kann man auf spannende Weise Interessenkonflikte lösen. Das wird im Kapitel Konflikte genauer behandelt, im Moment reicht es zu wissen, daß wir unseren Charakteren Durchsetzungvermögen verleihen wollen. Eine Fähigkeit wie Kochen klingt vielleicht erstmal seltsam, außer im Setting gibt es Meisterköche, die Konflikte mithilfe ihrer mächtigen Flambés lösen – wie das unter anderem in unserer modernen Medienwelt der Fall ist. Daher sollte man nicht zu vorschnell über den Nutzen von unüblichen Fähigkeiten urteilen.

Die Spieler können im Rahmen des Settings aussuchen, welche Fähigkeiten ihre Charaktere beherrschen: Für einen Charakter aus dem eisigen Norden liegt Skifahren nahe, ein gerissener Händler wird sicherlich Feilschen können. Die Gruppe wird wissen, welche Fähigkeiten in einem Setting zu einem Charakterkonzept passen. Der Spielleiter ist auch hier in der besten Lage, mögliche Unklarheiten zu beseitigen.

Mit Fähigkeiten kann man aber nicht nur Charaktere individuell gestalten, sondern auch das Setting strukturieren. Gibt es eine besondere Kultur der Origamimeister, dann sollten nur Charaktere aus dieser Kultur die Fähigkeit Origami lernen können. Genauso könnte in einem Science-Fiction-Setting die Fähigkeit Blasterwaffen dem Hochadel von Technikwelten vorbehalten sein (Sie sagen auf jeden Fall etwas über die Charaktere aus – zumindest, daß sie gut in Origami sind.)

Fertige Settings für das Solar System haben nicht nur eine Liste passender Fähigkeiten, sondern sie beschreiben auch, für für welche Hintergründe sie verfügbar oder geeignet sind. Am Ende des Buches gibt es eine Liste mit Beispielfähigkeiten. Diese Liste ist nicht direkt für eine Kampagne verwertbar, aber eine Gruppe sollte mit wenig Aufwand Ideen für passende Fähigkeiten für ihr Setting daraus ziehen können.

Fähigkeitsränge

Fähigkeiten sind in ihrer Definition sehr flexibel, doch jede Fähigkeit, die ein Charakter beherrscht, hat einen Rang, der beschreibt, wie wichtig sie in der Kampagne ist. Selbst neue Charaktere beherrschen Fähigkeiten auf hohen Rängen, die im Verlauf der Kampagne noch weiter steigen, wenn die Entscheidungen der Charaktere immer wichtiger werden.

Die fünf Ränge sind in aufsteigender Reihe laienhaft (0), geübt (1), bewandert (2), vortrefflich (3) und meisterlich (4); die Namen beschreiben den Rang, während ihr Zahlenwert in den Regeln benutzt wird.

Für Inkompetenz gibt es keinen Rang, da die Ränge nicht direkt beschreiben, wie gut ein Charakter eine Fähigkeit beherrscht, sondern nur, wie gut sie damit Konflikte lösen. Inkompetenz ist entweder Bestandteil der Beschreibungen, wie eine Fähigkeit benutzt wird, oder es bedeutet, daß die Fähigkeit nicht benutzt werden kann.

Die Heldentat

Die Spieler haben wahrscheinlich eine ungefähre Vorstellung von den Charakteren, die sie spielen wollen. Die erste Entscheidung, die man bei der Charaktererschaffung trifft, ist die Natur der Heldentat, die zum Charakterkonzept past. Dabei handelt es sich nur um eine einfache Idee, eine kurze Szene, anhand der klar wird, was an dem Charakter wichtig ist.

Alle Charaktere im Solar System sind insofern Helden, als daß sie *wichtig* sind. Ihre spezielle Heldentat beschreibt im ersten Schritt den Hintergrund der Charaktere sowie ihre besondere Stärke. Hier hat ein Spieler die Gelegenheit, der Gruppe zu zeigen, warum er das Charakterkonzept spannend findet; die gesammelten Heldentaten ergeben zusammen so etwas wie einen Themenüberblick oder einen virtuellen Trailer für die Kampagne.

Regeltechnisch ist die Heldentat wichtig, weil sie die erste Fähigkeit eines Charakters definiert: Der Spieler wählt eine zur Heldentat passende Fähigkeit auf dem Rang bewandert (2) aus. Deswegen ist die Heldentat auch ein Hinweis auf die besonderen Stärken des Charakters.

Obwohl alle Charaktere mit den gleichen Rängen beginnen, heißt das nicht, daß sie aus Setting-Sicht alle gleich *stark* sind: Ein König und ein kleines Mädchen sind beide *bewandert*, aber was der Rang für die Spielwelt bedeutet, steht auf einem ganz anderen Blatt. Der Rang beschreibt allein die *Relevanz* der Fähigkeit für die fiktiven Geschehnisse des Spiels, die zu Beginn der Kampagne für alle Charaktere gleich ist. die Variante *Große Helden* beschreibt, wie man mit unterschiedlich wichtigen Charakteren beginnt.

Die Heldentat muß nicht unbedingt ein Ereignis aus seiner Vergangenheit sein, es kann sich genausogut um eine Vorahnung kommender Ereignisse oder ein Wunschtraum sein.

Einige Heldentaten

- Ein Knabe rettet einen Fischer vor dem Ertrinken, indem er ihn schwimmend ans Ufer bringt.
- Der einzige in der Stadt, der gegen den Eroberer die Stimme erhebt, ist ein alter Rentner.
- Ein Geist erscheint, als die Kräfte des jungen Mediums zum ersten Mal zutage treten.
- Der Halbgott erwürgte in der Wiege die Schlangen, die sein Schicksal zu besiegeln drohten.
- Das einzige Schiff, daß je unbeschadet durch das Keralanische Asteroidenfeld geflogen wurde.
- Der jüngste Lehrstuhl in Oxford geht an eine brillante Frau, die ihr wahres Geschlecht verbirgt.

Der Hintergrund

Die Heldentat zeichnet ein grobes Bild vom Charakter, der Hintergrund verleiht ihm Details. Der Spieler beschreibt das tägliche Leben und dessen Höhen und Tiefen, soweit es für die Geschichte wichtig ist. Der Hintergrund beschreibt zusammen mit der Heldentat, wie und warum dieser Charakter in diese außergewöhnliche Situation geraten ist.

Jeder Charakter im Solar System hat eine *Geschichte*. Ein junger Charakter hat ein besonderes bewegtes Leben, ein alter und erfahener hingegen wird wert auf die Ereignisse legen, die von seiner jetzigen Warte aus wichtig und richtungweisend waren. Der Hintergrund bietet dem Spieler eine Gelegenheit kurz zu beschreiben, welche Rolle der Charakter aufgrund seiner bisherigen Erfahrungen im Spiel spielen wird.

Über den Hintergrund wird festgelegt, in welchen drei Fähigkeiten der Charakter geübt (1) ist. Dafür wählt der Spieler Fähigkeiten, die für die wichtigen Ereignisse und Erfahrungen stehen, die der Charakter bisher gemacht hat.

Einige Spieler wählen lieber erst die Fähigkeiten und entwickeln dann einen passenden Hintergrund dazu. Das ist auch möglich, solange der Hintergrund stimmig und passend ist.

Man kann auch erst die *beste Fähigkeit* des Charakters auszusuchen und eine entsprechende Heldentat zu beschreiben, wenn man mag. Man sollte die Beschreibung der Heldentat aber keinesfalls auslassen, da sie hilft, den Hintergrund des Charakters zu verstehen, und ihn mit der Kampagne in Beziehung zu setzen.

Kulturelle Identität

Nach der Heldentat und dem Hintergrund werden die Fähigkeit des Charakters duch seine kulturelle Identität abgerundet: Woher stammt er, welchem Geschlecht, welcher Rasse, Religion, Gilde oder Kaste gehört er seit Geburt oder durch eigene Entscheidungen an? Die meisten dieser Punkte sollten bereits klar sein, es handelt sich hier also nur um die Abrundung von Details.

Alle Charaktere im Solar System werden ein Stück weit durch ihre *Kultur* definiert, um ihnen so eine Identität zu verpassen: Sie sollten keine heimat- und familienlosen Spielsteine sein, sondern Wesen mit Moral, Überzeugungen und gesellschaftlichen Bindungen sowie vielen Kleinigkeiten, die sich daraus ableiten. Die kulturelle Identität ist eine grobe Sammlung von Eigenheiten, anhand derer man seinen Charakter während der Kampagne entwickeln und definieren kann.
Die kulturelle Identität hat nur geringe regeltechnische Auswirkungen: Die Spieler sollten alle zur Kultur gehörenden Fähigkeiten auf Rang laienhaft (0) aufschreiben, wenn sie nicht schon vorher gewählt wurden. Im späteren Spielverlauf können diese Fähigkeiten weiterentwickelt werden, aber zu Beginn sind sie nur eine Gedächtnisstütze, die an die Wurzeln des Charakters erinnert.

Nicht alle laienhaften (0) Fähigkeiten müssen aufgeschrieben werden, da die Charaktere grundsätzlich alle im Setting üblichen Fähigkeiten auf diesem Rang beherrschen.

In jeder Kultur gibt es besondere Fähigkeiten, die nicht allgemein bekannt sind; manchmal ist ihre Existenz Außenstehenden völlig verborgen. Die Spieler sollten diese Fähigkeiten aufschreiben, da sie helfen, die kulturelle Identität zu definieren und zu beschreiben. Heute haben die meisten Leute zum Beispiel keine Ahnung von Pferden oder vom Reiten; doch ein auf einer Ranch geborener Charakter könnte wegen seiner Kindheitserfahrungen ein laienhafter (0) Reiter sein. Auch hier gilt, daß alles möglich ist, was der Gruppe gefällt.

Große Helden

Die Gruppe kann sich entschließen, die Charaktere unterschiedlich stark einzustufen, indem sie die Heldentaten je nach Wichtigkeit als persönlich (1), gemeinschaftlich (2), oder universell (3) bewerten, abhängig davon ob die Ereignisse nur das unmittelbare Umfeld des Charakters (seine Familie), seine Gemeinschaft (das Dorf/die Stadt), oder das gesamte Setting betrifft. Der Rang der Fähigkeit aus der Heldentat entspricht ihrer Wichtigkeit, was zu unterschiedlichen Starträngen führt.

Diese Variante bietet sich an, wenn die Spieler Charaktere auf unterschiedlichen Stufen ihrer dramatischen Entwicklung spielen wollen; dabei geht es weniger um Unterschiede in der Kompetenz als um die Fähigkeit, Konflikte zu gewinnen und zu transzendieren: Ein mächtigerer Charakter ist weniger durch das Setting gebunden, aber stärker für seine eigenen Handlungen verantwortlich. Das kann dazu führen, daß die Charaktere zu verschiedenen Zeiten transzendieren, was der Kampagne zwar verschiedene Möglichkeiten eröffnet, aber auch Herausforderungen mit sich bringt.

Nach dieser Variante sind die Hintergrundfähigkeiten eines Charakters einen Rang unter ihrer Heldenfähigkeit, kulturelle Fähigkeiten sind noch einen Rang niedriger.

Beispiele für kulturelle Identitäten

- Moderne Finnen können Skifahren, Schlittschuhlaufen, Computer benutzen und beherrschen Englisch und Schwedisch. Ihr Wertesystem ist westlich-humanistisch mit lutherischem Hintergrund. Männer haben durch den Militätdienst grundlegende Kampffertigkeiten, außerdem kommen sie in der Wildnis zurecht. Kenntnisse in alten Kulturtechniken werden aus Angst vor kultureller Auslöschung hochgeschätzt.
- Frauen im westlichen Königreich Merona dürfen außerhalb ihrer Häuser nicht arbeiten oder Lesen lernen. Man erwartet, daß sie sich mit Glaubensfragen und Hauswirtschaft auskennen; das beinhaltet Heilfähigkeiten, die Männer für weibisch halten. Viele von ihnen lernen insgeheim Zauberei, die die Männer verboten haben und ein Überbleibsel der alten Religion ist.

Variante: Erfahrene Charaktere

Die Gruppe kann sich auch entscheiden, entsprechend dem Hintergrund Charaktere mit unterschiedlich viel Erfahrung zu spielen: Ein Spieler wählt pro Phase oder Fakt im Hintergrund eine Hintergrundfähigkeit fest. So beginnt jeder Charakter mit ein bis fünf Hintergrundfähigkeiten; abhängig von der Zahl der Ereignisse, die ihn geprägt haben oder seinem Alter.

Mit dieser Variante werden sich die Charaktere sehr unterscheiden, wenn es um die Vielseitigkeit ihrer Strategien geht. Das kann spannend sein, wenn die Gruppe die Charakterentwicklung ein bißchen vorantreiben will: Weniger erfahrene Charaktere können ebenso gut Probleme lösen, aber sie entwickeln sich anders als solche mit vielfältiger Erfahung: Ein erfahrenerer Charakter hat mehr Freiräume in der Wahl seiner Vorgehensweisen, während weniger erfahrene mit dem zurechtkommen müssen, was sie bereits wissen.

Sami Koponen

Manchmal wird es ziemlich schräg, wie im Trailer für einen abgedrehten Film...

„Dein Charakter soll sowas wie eine Mischung aus Kusanagi, Reï und Roan sein?“ fasste Ninni zusammen.

„Genau, ich mochte Reïs Identitätskrize und Roans komplizierte Beziehung zu Yufa“, antwortete Maria. „Mein Charakter ist ein Cyborg und Mitglied des SWAT-Teams, der Leibwächter von Jaans Charakter.“

„Und sie soll besonders schnell sein, dazu paßt die Gabe des fliegenden Sprunges. Denkst Du an ihre Tech-Reserve, damit sie beweglich bleibt? Und, was macht sie noch in ihrem Trailer?“

„Oh, wir brauchen einen Teil, wo sie zwischen einer Handvoll Monster landet und sie wegballert. Vielleicht ein Close-Up ihres rechten Auges mit einem Fadenkreuz.“

„Hmm. Das Fadenkreuz klingt nach der Gabe der automatischen Zielerfassung. Ein Bonuswürfel, wenn sie schießt.”

„Und währenddessen läuft J-Pop im Hintergrund?“ fragt Jaana, während sie die Fähigkeiten auf laienhaftem Rang auf ihr Charakterblatt einträgt.

„Na klar. Eine Sängerin, aber das Stück muß in Richtung Techno oder Trance gehen. Vielleicht so ähnlich wie Appleseed? Wie auch immer, es sieht so aus als wäre ihre beste Fähigkeit ‘schießen’ oder vielleicht ‘metzeln’?“ schlug Ninni vor.

„Das klingt super, dann brauchen wir noch Blutspritzer in der Szene” ergänzte Maria grinsend. „Aber ich will auch ein klares Zeichen für ihre Rolle als Beschützerin. Vielleicht in der Endszene, wo man alle Charaktere zusammen sieht. Jaanas Tatsumoto mit den ganzen Gadgets, dann Hideaki neben ihr, stets wachsam.“

„Und das Abzeichen ‚To Protect and Serve’ auf ihrer Schulter sollte gut zu sehen sein“ ergänzte Jaana.

„Cool. Und dann haben wir die Titeleinblendung. Klingt nach dem Pfad des Beschützers für Dich, oder? Du könntest aber auch den Pfad der Verwechslung nehmen, weil Du ja noch ein paar Steigerungen hast. Den können wir gleich aufschreiben“, sagte Ninni.

„Gerne beide, danke. Und dann nehme ich noch Athletik auf bewandert, damit Hideki sich wirklich bewegen kann. Das sind drei Steigerungen, weil ich bei Null anfangen muß. Alle Steigerungen aufgebraucht”, stellte Maria fest.

Passive Fähigkeiten

Nachdem alle anderen Fähigkeiten notiert sind, muß man noch drei besondere Fähigkeiten, die passiven Fähigkeiten behandeln: Diese Fähigkeiten unterscheiden sich insofern von allen anderen, daß jeder Charakter sie beherrscht, weil sie Ausdruck seiner Menschlichkeit sind. Alle drei – Ausdauer (E), Reaktion (I) und Wille (S) – beschreiben, wie Charaktere passiv gegen äußere Unbill bestehen; im Grunde schützen sie die persönliche Integrität des Charakters.

Für den neuen Charakter entscheidet der Spieler, welche passive Fähigkeit er bewandert (2), welche gelernt (1), und welche er laienhaft (0) beherrscht. Die Zuordnung sollte seiner Vorstellung von den Stärken und Schwächen des Charakters entsprechen und sich aus dessem Hintergrund ergeben.

Reserven

Alle Charaktere haben neben ihren Fähigkeiten drei Reserven, die für ihre innere Stärke stehen. Die Reserven sind Elan, Instinkt und Scharfsinn, die, wie bereits erwähnt, mit verschiedenen Fähigkeiten verknüpft sind: Üblicherweise schreibt man hinter jede Fähigkeit in Klammern die Reserve auf, auf der sie beruht. Das sieht man sehr schön bei den passiven Fähigkeiten.

Charaktere können bei Proben auf die Fähigkeiten Punkte aus der entsprechenden Reserve ausgeben, um ihre Chancen zu verbessern; zurückgewonnen werden dise Punkte in besonderen Auffrischungsszenen (beides wird später in den Abschnitten Proben und Reserven auffrischen genauer behandelt). Obwohl die Reserven keine zwingende Aussage über die Eigenschaften von Charakteren machen, sind die folgenden Rückschlüsse üblich:

Elan Ein Charakter mit niedrigem Elan ist klein oder kränklich, und ein Charakter mit vielen Punkten in Elan ist gesund und strotzt vor Kraft. Fähigkeiten, die auf Körperbeherrschung oder Kraftanwendung beruhen, beziehen sich meistens auf Elan.

Instinkt Ein Charakter mit niedrigem Instinkt könnte schlicht ungeschickt sein, während ein hoher Instinkt für Attraktivität oder hellen Verstand steht. Fähigkeiten, bei denen es auf Schnelligkeit, Genauigkeit oder Gespür für Menschen ankommt, beziehen sich meistens auf Instinkt.

Scharfsinn Ein Charakter mit geringem Scharfsinn ist leichtgläubig oder dumm, hoher Scharfsinn spricht für Führungsqualitäten. Fähigkeiten, bei denen es um Wissen oder andere geistige Fähigkeiten geht, beziehen sich meistens auf Scharfsinn.

Bei der Charaktererschaffung verteilen die Spieler 10 Punkte auf die drei Reserven. Jede Reserve bekommt mindestens einen Punkt, aber ansonsten können die Punkte beliebig verteilt werden. Zu Beginn des Spieles sind die Reserven voll aufgefüllt.

Gaben und Pfade wählen

Der nächste Schritt besteht darin, eine Gabe und einen Pfad für den Charakter auszuwählen. Die Grundlagen dafür sind sehr wichtig, deswegen werden sie in den Kapiteln Gaben und Pfade und Erfahrung ausführlich behandelt. Für die Charaktererschaffung reicht es aber zu wissen, daß jeder Charakter mit je einem davon beginnt.

Letzte Details

Am Ende der Charaktererschaffung sollte man noch einmal schauen: Ist der Charakter interessant genug, um Hauptfigur in einem Film zu sein? Bringt er großartiges Konfliktpotential mit? Ist klar wofür er steht, was seine Rolle in der Kampagne sein wird? Haben die anderen Spieler Interesse am Charakter? Wenn der Charakter in einer dieser Fragen kein klare Ja verdient, sollte er noch einmal überarbeitet werden.

Ein Teil dieses Vorgehens ist, fünf Steigerungen auf die Fähigkeiten, Reserven, Gaben und Pfade des Charakters zu verteilen. Steigerungen werden genauer im Abschnitt Steigerungen verdienen und einsetzen beschrieben, dort steht auch, was man für die fünf Steigerungen bekommt. Bei dieser Gelegenheit kann man die packenden Seiten des Charakters tiefer mechanisch verankern, sei es mit weiteren Fähigkeiten, Gaben oder Pfaden. Allerdings kann man auch ein paar Steigerungen in der Hinterhand behalten, um sie während des Spiels einzusetzen.

Wie alles beginnt

Wenn die Charaktere soweit sind (manchmal auch früher, wenn man eine coole Idee hat), muß das Spiel irgendwie losgehen. Es gibt einen Fragenkatalog, der dabei helfen kann:

Die normalen passiven Fähigkeiten

Ausdauer (E) Das Maß für die Fähigkeit des Charakters, körperlichen Schmerz und Erschöpfung zu ertragen, egal ob sie durch extremes Klima, Verletzungen oder große Anstrengung verursacht wird.

Reaktion (I) Die Fähigkeit des Charakters, schnell und klar zu handeln und zu denken; genauso geeignet, um die Initiative zu ergreifen, wie für das Entdecken kleinster Details.

Wille (S) Die Willenskraft und Entschlossenheit des Charakters, wenn er Unbill, Streß oder sozialem Druck ausgesetzt ist.

Variante: Andere Reserven

Die hier vorgestellten Reserven eignen sich für die meisten Abenteuer-Settings, aber erfahrene Spieler wollen vielleicht etwas neues ausprobieren und die Reserven neu definieren; insbesondere wenn ein neues Setting zum Beispiel wenig mit körperlicher Kraft zu tun hat.

Neue Reserven sollten immer auch eine passive Fähigkeit und Auffrischungsbedingungen aufweisen (siehe Auffrischungsszenen) und umfassend genug sein, um Grundlage für eine ganze Reihe von Fähigkeiten zu sein. Aufgrund ihrer Funktion haben Reserven starke Auswirkungen auf die Art von Konflikten in einer Kampagne.

Hier ein paar Beispiele für Reserven, die in gewissen Kampagnen verwendet werden könnten:

- Reichtum könnte eine Reserve sein, auf die sich Sozial- und Wissensfähigkeiten beziehen oder Fähigkeiten die Zugriff auf besondere Ausrüstung oder andere käufliche Dinge gewähren (sehr geeignet für eine Kampagne über Gesellschaftsschichten).
- Blut kann die vampirische Kraft in einer Vampir-Kampagne sein. Menschen hätten diese Reserve nicht, aber Vampire würden damit ihre vampirische Natur und ihre Kräfte antreiben. Wie diese Reserve aufgefüllt wird, liegt auf der Hand.
- Ego wäre die allumfassende Reserve für die Gesamtheit dessen, was die normalen Reserven beschreiben. Sie könnte sich für ein Spiel eigenen, in dem der Gegensatz zwischen dem Individuum und der Gesellschaft im Mittelpunkt steht, insbesondere wenn man eine Reserve wie Gesellschaft oder den bereits erwähnten Reichtum dazu in Gegensatz stellt.

Üblicherweise sollten alle Charaktere die gleichen Reserven haben, aber manchmal ist ein Charakter so grundlegend anders als die anderen, daß das nicht zutrifft. Eine Maschinen-Intelligenz hat vielleicht Energie als einzige Reserve, die alle ihre Fähigkeiten speist.

- Gibt es spannende Nebencharaktere im Hintergrund? Familie, Freunde oder Kollegen? Sollten davon welche ausgearbeitet werden? Ist es in Ordnung, wenn der Spielleiter später ein paar dazu erfindet?
- Steht der Charakter bereits in Beziehung zu einem der anderen?
- Wo lebt der Charakter? Was tut er? Führt er ein geordnetes Leben, oder ist es in Aufruhr? Soll sich daraus etwas entwickeln oder soll der Spielleiter mit einem dramatischen Ereignis für Zündstoff sorgen?

Die Antworten auf viele dieser Fragen sind wahrscheinlich offensichtlich, aber die letzte sollte wohlbedacht sein: Die Frage ist, ob der Charakter zu Beginn des Spiels in sich ruht oder in Bewegung ist. Davon hängt ab, ob der Spielleiter den Charakter ins Spiel bringt oder der Spieler es selbst tut.

Ein Spieler kann entscheiden, daß sein Charakter in sich ruht, wenn er vom Spielleiter überrascht werden will. Es kann auch sein, daß sich aus der Charaktererschaffung keine besondere Situation ergibt, die das Leben des Charakters durcheinanderwirbelt. Auf jeden Fall ist es dann am Spielleiter, das Leben des Charakters abwechslungsreicher zu gestalten.
Andererseits ist es durchaus möglich, daß der Charakter zu Spielbeginn in Bewegung ist, wenn Hintergrund und Setting dafür sprechen. Wenn das Charakterkonzept „Ein Fremder auf der Flucht vor den Agenten des Imperiums“ ist, dann kann der Spieler wahrscheinlich nichts über das Alltagsleben seines Charakters erzählen oder was er wohl tut, wenn die Kampagne beginnt – er befindet sich bereits in einer Krisensituation ohne klaren Ausgang.

Häufig genug haben die Spieler eine bestimmte Geschichte im Kopf, wenn sie einen Charakter erschaffen. Das Spiel inmitten dieser Geschichte zu beginnen ist ein guter Garant dafür, daß sie auch wirklich gespielt wird! Der Spieler hat mehr Kontrolle über die Ausgangssituation des Spiels, was einigen Leuten sehr gefällt.

Es sei angemerkt, daß die Wahl zwischen ruhenden Charakteren und Charakteren in Bewegung nichts damit zu tun hat, ob sie spannende Abenteuer erleben werden – es geht vielmehr darum, ob der Spieler oder der Spielleiter entscheidet, wie das Leben des Charakters auf den Kopf gestellt wird.

Die Gruppe

Seit Urzeiten gibt es in Rollenspielen die Gruppenstruktur: Die Spielercharaktere kennen sich entweder schon lange oder sie treffen sich in der ersten Sitzung und ziehen dann gemeinsam aus, so wie die Gefährten im Herrn der Ringe. Alle Spieler ziehen an einem Strang, damit das gelingt, und erschaffen ihre Charaktere als Personen, die die anderen Spielercharaktere brauchen und stets bei der Gruppe bleiben. Diese Methodik ist stark verbreitet, nicht zuletzt, weil Rollenspieler so ihr Hobby leicht pflegen können:

- Interaktion macht Spass! Wenn mein Charakter Deinen trifft, können sie miteinander reden. Es ist deutlich weniger unterhaltsam, immer mit irgendwelchen Nebencharakteren zu sprechen, die keinen wirklich interessieren.
- Wenn die Charaktere beieinander bleiben, sind beide in einer Szene, auch wenn es nur um einen von ihnen geht. Also sind ihre Spieler öfter „dran“ und müssen nicht warten, bis sie an der Reihe sind.
- Die Spielercharaktere sind die wichtigsten Personen der Welt, also wird es schneller spannend, wenn sie zusammenbleiben.

Man kann im Solar System durchaus mit einer klassischen Gruppe spielen, dafür reicht es, sich entsprechend abzusprechen und bei der Charaktererschaffung auf ein verbindendes Thema zu achten, das alle Charaktere teilen.

Es gibt auch eine Alternative: Das Solar System bietet sich auch für das Spiel mit unabhängigen Charakteren an, die ihre eigenen, von Gruppenzwängen freien Wege durch die Kampagne und das

Variante: Mehr Steigerungen

Eine offensichtliche Variante ist, neuen Charakteren mehr Steigerungen zu geben. Das sollte aber nicht gemacht werden, um Charakteren mehr Macht zu geben. Die üblichen Startcharaktere sind bereits ziemlich kompetent.

Genausowenig muß man neuen Charakteren zusätzliche Steigerungen geben, um sie mit erfahreneren auf eine Stufe zu heben, wenn Spieler in eine Kampagne einsteigen. Charaktere im Solar System funktionieren auch dann in einer Gruppe, wenn sie unterschiedlich viele Steigerungen haben.

Ein guter Grund für mehr Steigerungen zu Beginn einer Kampagne kann die Adaption eines bekannten Settings sein: Wenn die Gruppe eine Kampagne auf Mittelerde spielt und ein Spieler den Zauberer Gandalf übernimmt, sollte dieser Charakter natürlich alle passenden Fähigkeiten, Gaben und Pfade bekommen. Das gleiche gilt für alle Charaktere nach bestehenden Settings: Die Spieler sind mit ihnen vertraut und deswegen laufen sie nicht Gefahr, mit zu vielen Steigerungen ein frisches Konzept zu verwässern.

Beispiele für ruhende Charaktere

- Die Kurtisane des Königs muß hin und wieder die Wahrheit verdrehen, aber insgesamt ist ihr Leben ziemlich eintönig, da der Monarch ein anständiger Mensch ist.
- Der Quacksalber zieht von Stadt zu Stadt und verkauft seine Wässerchen, bleibt aber nie lang an einem Ort. Eigentlich ist das ziemlich eintönig und langweilig.
- Das Leben als Mittelschichts-Hausfrau ist nicht sehr aufregend, auch wenn sie früher mal Geheimagentin war. Jeder normale Tag ist ein Geschenk.

Beispiel: Charaktere in Bewegung

- Durch den Brandanschlag auf den Palast des Generalgouverneurs wurde der Aktivist zum Staatsfeind Nummer Eins, jetzt sucht er ein gutes Versteck.
- Gestern hast Du sie in der U-Bahn-Haltestelle gesehen, das erste Mal seit 10 Jahren, aber sie war verschwunden, bevor Du Dich durch die Menge zu ihr drängeln konntest.
- Große Macht, Große Verantwortung, bla bla… Du hast das nie ernst genommen, aber jetzt ist Dein Onkel tot, als hätte ihn das Schicksal geschlagen, weil Du Dich nicht gekümmert hast.

Setting gehen. Dabei muß der Spielleiter die Geschichten der Charaktere miteinander verweben, ohne daß sie gleich ein Team werden. Es gibt verschiedene Vorteile, so zu spielen:

- Charaktere müssen sich nicht zurückhalten und die Integrität der Charaktere ist nicht dadurch beschränkt, daß die Gruppe zusammenbleiben müßte. Wenn ein Charaktere eher die Union verraten würde und zu den Confederates überläuft, dann geht das einfach so.
- Die Charaktere können verschiedenen Parteien im Setting angehören, vielleicht ist einer sogar der Schurke. Das muß noch nichtmal heißen, daß die Interaktion eingeschränkt ist; Pulp-Helden haben viele Gelegenheiten, ihre Feinde bei einer Tasse Tee zu treffen, bevor sie sich im wilden Dschungel eine Jagd auf Leben und Tod liefern.
- Man lernt das Setting aus verschiedenen Blickwinkeln kennen. Jeder Spieler ist aufmerksames Publikum für die Abenteuer der anderen Charaktere, also haben sie Zeit, Kräfte für ihre eigenen Szenen zu sammeln.

Gibt es keine Gruppe, müssen die Spieler trotzdem ein Interesse an den anderen Charakteren haben, als wären sie die Hauptdarsteller in einem Kinofilm. Beachtet man nur den eigenen Charakter, ist diese Art zu spielen nicht besonders unterhaltsam. Fiebert man aber mit den anderen Charakteren mit und gibt Tipps und Kommentare, stellt man vielleicht fest, daß diese Pausen ganz angenehm sein können. Diese und andere Spieltechniken werden im Kapitel Das Spiel genauer betrachtet.

Ob die Charaktere eine Gruppe bilden, ist vom Spielverlauf abhängig – die Gruppe muß nicht zusammenbleiben, vielleicht bildet sich ganz spontan eine. Zwischen reinem Gruppenspiel und unabhängigem Spiel gibt es viele Abstufungen. Selbst wenn es eine Gruppe gibt, sollte der Spielleiter einzelne Charakterinteressen bedienen; das ist Teil seiner Aufgaben. Und gibt es *keine* Gruppe, muß er dafür sorgen, daß sich die Wege der Charaktere irgendwie kreuzen.

Zusammenfassung der Charaktererschaffung

- Beschreibe die Heldentat und wähle eine Fähigkeit mit Rang bewandert (2).
- Beschreibe den Hintergrund des Charakters und wähle drei Fähigkeiten mit Rang geübt (1).
- Beschreibe die kulturelle Identität und lege die daraus resultierenden Fähigkeiten fest, die der Charakter laienhaft (0) beherrscht.
- Lege fest, in welcher passiven Fähigkeiten der Charakter bewandert (2), geübt (1) und laienhaft ist.
- Verteile 10 Punkte auf die Reserven Elan, Instinkt und Scharfsinn.
- Wähle eine Gabe.
- Wähle einen Pfad.
- Runde den Charakter mit fünf Steigerungen ab.
- Entwickle eine Ausgangssituation mit der Gruppe und leg los!

Die Reihenfolge dieser Schritte kann geändert werden, wenn ein Spieler das vorzieht. Einige Leute entwickeln erst ein vollständiges Charakterkonzept und schauen dann, wie man dieses Konzept technisch umsetzt. Die einzelnen Schritte in der Charaktererschaffung sollen diesen Prozeß vereinfachen, aber wenn andere Wege für die Spieler besser funktionieren, dann sind natürlich auch diese möglich.

Das Spiel

Wenn das Setting und die Charaktere stehen, kann es endlich mit dem Spiel losgehen. Vielleicht direkt nach der Charaktererschaffung, aber häufig beginnt die Kampagne erst bei einem weiteren Treffen – das hängt aber einfach davon ab, wieviel Zeit die Gruppe für das Setting und die Charaktere benötigt.

Die eigentliche Kampagne spielt man in einzelnen Sitzungen, die zwischen zwei und vier Stunden dauern und idealerweise wöchentlich stattfinden – oder in anderen Zeitabständen, wie es den Spielern paßt. Wie lange eine Kampagne dauert, hängt sehr von den Spielern und den Ereignissen im Spiel ab, aber eine übliche Kampagne wird zwischen drei und zwölf Sitzungen in Anspruch nehmen. Man kann auch mehrere Kampagnen im gleichen Setting spielen, und so einen größeren Zusammenhang bilden, aber das ist nicht notwendig, um das Spiel in seiner Gänze zu erfahren.

Die Spielsitzung beginnt

Der Spielleiter hat zu Beginn einer Sitzung die größte Verantwortung dafür, eine Situation zu entwickeln, mit der die Charaktere der Spieler konfrontiert werden. So eine Situation ergibt sich aus dem Setting und der Natur der Charaktere, sollte Aufmerksamkeit erregen und auf vorangegangenen Ereignissen aufbauen. Hier trägt der Spielleiter große Verantwortung, aber mit etwas Übung geht diese Aufgabe leicht von der Hand.

Wie man Szenarien und Situationen vorbereitet, wird im Kapitel Spielleitung genauer beschrieben. Hier sei nur gesagt, daß der Spielleiter nicht blindlings improvisieren muß, wenn das Spiel beginnt. Selbst wenn die erste Sitzung unmittelbar auf die Charaktererschaffung folgt, sollte eine kleine Pause eingelegt werden, damit der Spielleiter seine Gedanken ordnen kann.

Wenn der Spielleiter mit seiner Vorbereitung zufrieden ist, wird er der Gruppe beschreiben, in welchen Situationen sich die Spielercharaktere befinden. In der ersten Sitzung hängt das stark davon ab, ob ein Charakter in sich ruht oder in Bewegung ist. Im weiteren Verlauf der Kampagne wird der Spielleiter vielleicht mit einer Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse beginnen, bevor die erste Szene beginnt.

Szenen

Eine Spielsitzung in Szenen zu organiseren, kann helfen, wenn man die Aufmerksamkeit auf die Spieler verteilen will. Natürlich sind alle ihre Charaktere wichtig, aber nicht jeder kann zur gleichen Zeit dran sein. Wem also gilt jeweils die Aufmerksamkeit?

Eine gängige Methode, das Spiel zu organisieren, entlehnt einige Begriffe aus der Filmtechnik. Der Spielleiter kann eine Situation in Szene setzen, indem er beschreibt, wo ein Charakter ist und was dort gerade passiert. Die Charaktere teilen nicht alle Szenen, weil sie ja auch nicht immer zussamen sind.Ein Mitspieler wird einen Schnitt machen, wenn die aktuelle Situation abgespielt ist und die Gruppe woanders weitermachen will.

Von Gruppe zu Gruppe und von Kampagne zu Kampagne gibt es Unterschiede, aber häufig wird der Spielleiter nacheinander für die Charaktere Szenen gestalten, um so jedem Spieler die Möglichkeit zu geben, am Spiel teilzunehmen. Das kann reihum geschehen, oder in der Reihenfolge, wie die Ideen für neue Situationen aufkommen. Wenn Charaktere gemeinsame Szenen haben, in denen sie hauptsächlich miteinander zu tun haben, ist das kein Problem. Der Spielleiter sollte nur beachten, daß alle Spieler genug Zeit haben.

Freies Spiel

Der Spielleiter hat also die Szene beschrieben und dem Charakter eine Situation präsentiert. Er hängt noch seinen eigenen Gedanken nach, aber dann passiert etwas bemerkenswertes.

Was jetzt geschieht, nennt sich Freies Spiel, ganz einfach: Spieler, deren Charaktere in der Szene sind, beschreiben, was ihre Charaktere tun oder denken, der Spielleiter spielt alle anderen Charaktere, der Rest der Gruppe ergänzt mit Vorschlägen oder Ideen, was so passieren könnte. Einige Spieler spielen hier die Unterhaltungen ihrer Charaktere direkt aus.

Verschiedene Gruppen haben verschiedenste Ansprüche an das Freie Spiel, selbst eine einzelne Kampagne wird in verschiedenen Abschnitten unterschiedlich viel Freies Spiel beinhalten. Eine Szene kann zwischen 1 und 15 Minuten Freies Spiel haben, bevor es weitergeht.

Die Spieler und der Spiellleiter haben im Freien Spiel verschiedene Aufgaben. Hier erstmal die Aufgaben des Spielleiters:

- Schau Dir die Charaktere an: Was bewegt sie, warum sind sie in der Kampgne? Ihre Gaben und Pfade werden gute Ansätze liefern. Gestalte Szenen, die die Charaktere dort berühren, wo sie reagieren.
- Spiele andere Charaktere, die mit den Spielercharakteren interagieren; setze die Spielercharaktere unter Druck, aber lasse den Spielern Raum, um nach eigenem Gutdünken zu reagieren.
- Halte das Geschehen im Auge: Wenn die Szene Konfliktpotential hat, steuere daraufhin. Ansonsten bist Du die übergeordnete Instanz, die die anderen bei der Stange hält und die Szene schneidet, wenn ihre interessanten Punkte durch sind.

Einige der anderen Spieler werden mit ihren Charakteren an der Szene beteiligt sein. Ihre Aufgaben sind:

- Für den Charakter entscheiden, wie er denkt, fühlt und dementsprechend handelt. Dabei sollte man einerseits gegenüber den anderen Spielern und den Regeln fair und gerecht sein und andererseits die Persönlichkeit des Charakters so klar wie möglich darstellen.
- Den Charakter so darstellen, daß er Interesse und Mitgefühl erweckt. Seine Handlungen, seine Gespräche und sein innerer Monolog können dabei helfen zu verdeutlichen, warum und wie der Charakter handelt.

Alle anderen Spieler sind Publikum: Eigentlich ein einfacher Job, aber auch sehr wichtig. Er sollte nicht vernachtlässigt werden.

- Schenke einer Szene auch Deine Aufmerksamkeit, wenn Dein Charakter nicht dabei ist. Hör zu und gib klar zu erkennen, was Du spannend und unterhaltsam findest und zeige Deinen Freunden, daß Du Ihr Spiel wertschätzt.

Die Erzählstruktur im freien Spiel

Im Verlauf des Spiels ergänzen die Spieler fortlaufend die gemeinsame Geschichte. Jeder Spieler entscheidet, was sein Charakter tut, und der Spielleiter bestimmt, sie das Setting und die Nebencharaktere darauf reagieren. Auch wenn alle Spieler eigene Entscheidungen treffen, sollte man eine Kultur der Offenheit pflegen: Alle dürfen sich äußern und Vorschläge machen, niemand ist auf sich gestellt und muß ganz ohne seine Freunde und Mitspieler Ideen und Vorschläge beisteuern. *Ideen* kann jeder äußern, *entscheiden* tut aber immer der Spieler, dem der Charakter gehört.

Der Spielleiter hat Autorität über die Hintergrundgeschichte: Er entscheidet, was passiert ist, bevor die Charaktere überhaupt in eine Szene geraten. Wenn Uneinigkeit darüber herrscht, wer etwas entscheidet, dann ist das wahrscheinlich entweder ein Konflikt oder eine Frage der Autorität über die Hintergrundgeschichte.

- Kommentiere das Geschehen und steuere Vorschläge bei, was passieren könnte oder was die Gründe für bestimmte Ereignisse sind. Bilde Deine Meinung über das Geschehen und die Charaktere – fiebere mit den Helden mit und zeige Deine Verachtung für die Schurken.
- Entspanne Dich in den paar Minuten, bis Du wieder dran bist, damit Du Dich Deinem Charakter wieder mit vollem Einsatz widmen kannst.

Im Freien Spiel werden nicht nur Charaktere, Szenario und Setting ausgestaltet, es soll auch dafür sorgen, daß die Charaktere aktiv und leidenschaftlich auf ihre Ziele hin arbeiten, während der Spielleiter diese Ziele problematisiert, indem er sie mit Unwägbarkeiten und ethischen Zwickmühlen würzt. Das eigentliche Spiel entsteht aus der *Interaktion* der Charaktere mit den *Situationen*, in denen sie sich wiederfinden. Diese Interaktion kann im allgemeinen zwei Formen annehmen: Entscheidungen und Konflikte.

Interaktion über Entscheidungen

Ein Spielercharakter wird auch als imaginäre Person Überzeugungen und Glaubensgrundsätze haben, denen entsprechend er handeln wird. Wir als Publikum interessieren uns dafür, wie er sich auf dieser Grundlage entscheidet. Drama entsteht, wenn ein Charakter eine Situation beurteilt und entsprechend seiner Persönlichkeit darauf reagiert. Die Aufgabe des Spielers ist, die Charakterentscheidungen zu bestimmen und auszudrücken, indem er die Gedanken und Taten des Protagonisten für sein Publikum, die Mitspieler, beschreibt.

Häufig geht es im Spiel um Ereignisse, durch die der Charakter in die Lage versetzt wird, eine ursprünglich unmögliche Entscheidung zu treffen: Der Spielleiter denkt sich Szenen aus, in denen die Wertvorstellungen des Charakters infrage gestellt und abweichende Blickwinkel vorgestellt werden. So kann sich eine Entscheidung durchaus über verschiedene Szenen hinweg entwickeln, während die Charaktere ihre Optionen prüfen.

Hier spielen die an anderer Stelle genauer beschriebenen Pfade eine Rolle, da sie zeigen, wie ein Spieler seinen Charakter sieht, und bestimmte Entscheidungen des Charakters belohnen. Für den Spielleiter erleichtert das die Arbeit, weil er die Entscheidungen, die im Spiel gefällt werden müssen, an den Pfaden ausrichten kann: Wird ein Charakter etwas tun, weil seine Pfade es belohnen oder verlangen? Welcher Pfad wird gewählt, wenn er zwischen zweien entscheiden muß? Wird er einen Pfad verlassen, falls er den Charakter korrumpiert?

Interaktion über Konflikte

Entscheidungen führen zu Konflikten – manchmal sofort, manchmal erst etwas später. Ein Gutteil des Solar System behandelt Konflikte detailliert, aber im Grunde ist es ein Action-System: Häufig wird viel Herzblut darauf verwendet, aufregende Verfolgungsjagden, mitreißende Streitgespräche oder tödliche Duelle zu beschreiben.

Wenn die Spielercharaktere mit anderen Charakteren in Konflikt geraten, kann der Spielleiter die Konfliktregeln benutzen, die im Kapitel Konflikte genau beschrieben werden. Ganz allgemein sind Konflikte Streß- und Belastungssituationen für Charaktere, in denen sie ihre Ressourcen, insbesondere ihre Reserven, aufbrauchen werden. Fähigkeiten sind auch wichtig, um herauszufinden, wer einen Konflikt gewinnt, aber oft ist es die Bereitschaft, immer mehr Resourcen zu opfern, die letztlich die Entscheidung herbeiführt.

Es scheint vielleicht so, aber die Konflikte bestehen nicht zwischen den Spielern sondern zwischen den Charakteren: Die Charaktere mögen mit Leidenschaft streiten, und jeder wird mit ihnen mitfühlen, aber letztlich geht es um gemeinsame Unterhaltung – es ist die Aufgabe der Spieler, die Interessen ihrer Charaktere zu wahren, aber das heißt nicht, daß die Spieler sich gegenseitig in den Rücken fallen. Das Verhältnis der Spieler zu ihren Charakteren läßt sich am besten als Fürsprecher zusammenfassen.

Konsequenzen

Entscheidungen und Konflikte haben Konsequenzen, sie führen also zu neuen Szenen und Situationen. Manchmal entscheiden sich Charaktere, eine Gelegenheit verstreichen zu lassen, manchmal verlieren sie etwas unwiederbringlich; doch häufig erwachsen aus Konflikten und Entscheidungen neue Möglichkeiten.

Auf dieser Abfolge beruht ein Großteil der Struktur des fortlaufenden Spiels im Solar System: Die Konsequenzen aus vorangegangenen Ereignissen bestimmen die aktuellen Szenen. Das Spiel mag zwischen verschiedenen Orten und Charakteren wechseln, aber selbst dann wird der Spielleiter sich bemühen, klare Verbindungen herzustellen. Mehr Tipps, wie man Szenen miteinander verbindet, stehen im Abschnitt *Szenen gestalten*.

Weitere Konsequenzen: Erfahrung

Wie im Kapitel Pfade und Erfahrung beschrieben, sind Erfahrungspunkte die wichtigste dauerhafte Konsequenz für Charaktere. Sie sammeln Erfahrungspunkte, indem sie an Ereignissen teilhaben, die wichtig für ihr Selbstverständnis sind. Langfristig können diese Erfahrungen das Selbstverständnis des Charakters verändern oder ihm neue Möglichkeiten eröffnen, die Welt um ihn herum zu beeinflussen; letztlich führen sie zu Transzendenz, mit der die Geschichte eines Charakters ihr Ende findet.

Weitere Konsequenzen: Schaden

Eine andere grundlegende Konsequenz ist negativ: Charaktere, die die falschen Entscheidungen treffen oder riskante Konflikte verlieren, werden wahrscheinlich Schaden erleiden, der ihre Möglichkeiten einschränkt und infolgedessen zu Tod oder anderen unangenehmen und dauerhaften Auswirkungen führen kann. Kurz gesagt: Die Geschichte eines Charakters kann vorzeitig ihr Ende finden, wenn er zuviel auf einmal riskiert.

Reserven auffrischen

Konflikte sind für die Charaktere kräftezehrend – sie werden hart rangenommen und müssen ihre Reserven einsetzen, um ihre Ziele zu erreichen (das gilt ganz besonders zu Beginn ihrer Geschichte). So ein Charakter muß seine Reserven auffrischen, anders gesagt: er muß eine Pause einlegen.

Charaktere frischen ihre Reserven auf, indem sie sich entspannen und schlicht abschalten. Das ist eine Gelegenheit, die Ereignisse etwas ruhen zu lassen, da es in Auffrischungsszenen nicht um Auseinandersetzungen oder Action geht. Vielmehr bietet sich hier die Gelegenheit, die Charaktere zu entwickeln und der Kampagne neue Wege zu bereiten.

Jede Reserve wird durch bestimmte Ereignisse aufgefrischt, hier einige Beispiele:

Elan Körperliche Verausgabung mit anderen Charakteren, bei denen es um den eigenen Spaß geht, zum Beispiel fette Parties, Kampfübungen, Massagen oder Drogenkonsum.

Instinkt Teilnahme am gesellschaftlichen Leben, sei das eine Cocktailparty, ein romantisches Date, Glücksspiel und anderer unterhaltsamer Zeitvertreib.

Scharfsinn Intellektuel anregende Interaktion, wie zum Beispiel das Vortragen von Gedichten, spätabendliche philosophische Debatten oder ein Schachduell.

Es läßt sich schnell erkennen, daß Charaktere etwas mit anderen zusammen tun müssen, um ihre Reserven aufzurischen. Das ist beabsichtigt – solche Szenen bieten sich an, um neue Charaktere einzubringen. Genauso ist klar, daß bestimmte Szenen auch gleichzeitig mehrere Reserven auffrischen können.

Wenn ein Spieler will, daß sein Charakter seine Reserven auffrischt, dann gibt es wohl zwei typische Ausgangssituationen: Entweder ist er schon mit Freunden zusammen, die einen gemeinsamen Zeitvertreib im Sinn haben, oder der Charaktere hängt in der Schwebe und fragt direkt nach einer Auffrischungsszene. Im letzteren Fall liegt es beim Spielleiter, einer Auffrischungsszene zu gestalten, in der der Charakter neue Leute kennenlernen kann.

Eero Tuovinen

Ärger ist der erste Schritt ins Abenteuer; nur Narren meiden ihn.

„An diesem Morgen kümmert ihr Euch alle um Eure eigenen Angelegenheiten im Kontrollposten Ost von Krajina, als irgendwo im Südosten jemand das Feuer eröffnet. Nur Gryet befindet sich außerhalb und geht schnell in Deckung. Was macht ihr?“

So begann ich die erste Szene dieser Sitzung. Die Kampagne spielte im jugoslawischen Bürgerkrieg, Mittelpunkt war das Friedenskorps der UNPROFOR. Als Spielleiter war es meine Aufgabe, das Spiel mit einer Situation in Gang zu setzen, die nicht unbeantwortet bleiben konnte.

„Die greifen uns an? Wer ist das?“ fragte John, der Gryet, den dänischen Reservisten spielte. „Du siehst im Dunkeln nur Mündungsfeuer. Du hörst auch Rufe, vielleicht serbisch“ antwortete ich. „Schießt du zurück? Die anderen sollten bald bei Dir sein.“

„Natürlich schieß' ich zurück“ entschied John schnell.

„Hey, das ist gegen die Vorschriften. Du weißt nicht, was da draußen passiert“ sagte Alf, ein weiterer Spieler. „Ich gehe raus und schau mal, was da los ist.“

„Ich laß mich für diese undankbaren Lumpen nicht abknallen. Außerdem gebe ich nur Sperrfeuer, ich werd schon niemand treffen“ antwortete John für Gryet.

Die Entscheidung, wie John auf einen nächtlichen Angriff reagiert, war genau das, was ich mit dieser Szene erreichen wollte, deswegen gab es auch keinen Konflikt. Stattdessen erzählte ich, wie das Feindfeuer erstarb und die Nacht wieder ruhig wurde. Alfs Karrieresoldat verwarnte Gryet (der selbstgerecht drauf bestand, die Angreifer vertrieben zu haben), aber abseits von Papierkram war es das. Dachten die Spieler zumindest.

Am nächsten Morgen begann die eigentliche Szene: Einige kroatische Männer verlangten Einlass in die Enklave. Die Blauhelme erfuhren bald, was Ursache für den Aufruhr war: Ein kroatischer Zivilist war im hohen Gras erschossen aufgefunden worden. Seine eigene Mutter hatte ihn gefunden, zumindest glaubte der Übersetzer das verstanden zu haben.

„Ich fands schon komisch, daß die verdammten Serben uns hier ohne Grund angegriffen haben“ sagte Alf. „Vielleicht haben die genau auf sowas gehofft; ich bin sicher, das Babic sich darüber kaputtlacht.“ (Milan Babic war ein schmieriger Nebencharakter aus frühreren Geschichten).

Die Situation war ganz einfach, ich hatte sie aus einer alten Fernsehserie geklaut. Die Blauhelme müßten herausfinden, wer den Jungen erschossen hatte, und Gryet konnte versuchen, die Beweise verschwinden zu lassen. Sie könnten vielleicht auch rausfinden, daß der tote Kroate ein Paramilitär war, den es bei einem Nachteinsatz erwischt hatte. Und wenn nicht, dann wäre Gryet vielleicht dran.

Es gibt zwei Rahmenbedingungen, die ein Spielleiter im Blick haben sollte, wenn eine Auffrischungsszene beginnt:

- Der Charakter *hat abgeschaltet*, also ist es in einer solchen Szene erlaubt, das Schicksal des Charakters auf unerwartete Weise zu beeinflussen. Wenn ein Spieler also entscheidet, daß sein Charakter in einer schlechten Gegend der Stadt auf Sauftour geht, dann kann es durchaus sein, daß er im Suff etwas anstellt, was ihn auch bei seinen eigentlichen Problemen in weitere Schwierigkeiten bringen kann. In einer Auffrischungsszene kann man davon ausgehen, daß die Charaktere Unsinn anstellen.
- Wenn der Charakter die meisten seiner Schwierigkeiten gelöst hat und es scheint, als würde er sich langsam zur Ruhe setzen, dann kann der Spielleiter in einer Auffrischungsszene *neue Geschichten* beginnen: Häufig trifft man in Auffrischungsszenen neue Nebencharaktere, die später Aufhänger für neue Ereignisse sein können. Wenn ein aktuelles Thema abgespielt scheint, kann der Spielleiter in Auffrischungsszenen neue Ideen präsentieren – das muß nicht sofort aufgenommen werden, aber es ist gut, einige Dinge in der Hand zu haben, wenn ein Charakter seine aktuellen Probleme endgültig geklärt hat.

Schaden

Schaden ist ein wichtiges Konzept, daß mit Konflikten, den Möglichkeiten von Charakteren und den Gesamtereignissen zusammenhängt – ein Charakter mit zuviel Schaden läuft Gefahr zu sterben, oder auf andere Weise aus dem Spiel auszuscheiden.

Alle Charaktere haben einen Schadensmonitor, mit drei leichten Stufen (1-3), zwei schweren Stufen (4-5) und einer tödlichen Stufe (6). Wie das genau aussieht, sieht man auf dem Charakterblatt. Wenn ein Charakter Schaden auf einer Stufe erleidet, trägt der Spieler das auf dem Schadensmonitor ein und notiert, auf welcher Reserve der Schaden beruht. Jede Schadensstufe erzeugt Strafwürfel für einen Charakter: leichter Schaden bedeutet, daß man einen Strafwürfel auf die nächste Probe bekommt, schwerer Schaden hat einen Strafwürfel für jede Probe auf die entsprechende Reserve zur Folge; Schaden auf tödlicher Stufe hat einen Strafwürfel für alle Proben zur Folge, und ausserdem muß man für jede Probe einen Punkt aus der der Fähigkeit entsprechenden Reserve ausgeben.

(Strafwürfel sind bisher noch nicht beschrieben worden, weitere Informationen dazu gibt es im Abschnitt Bonus- und Strafwürfel. Jetzt reicht es zu wissen, daß es durch Schaden zunehmend schwerer für einen Charakter wird, seine Ziele zu erreichen.)

Aus Settingsicht kann Schaden alles sein, was die Integrität eines Charakters beeinträchtigt. In Action-Geschichten gehören körperliche Wunden natürlich dazu, aber auch Zorn, Zweifel, Scham, Verlust der sozialen Stellung oder Ehrverlust können durch Schaden abgebildet werden. Letztlich hängt es von den benutzten Reserven ab, denn Schaden bezieht sich immer auf eine Reserve.

Schaden ist eine Folge der fiktiven Ereignisse: Der Spielleiter kann entscheiden, daß bestimmte Ereignisse dazu führen, daß ein Charakter Schaden erleidet. Diese Entscheidung wird immer gefällt, bevor der Schaden eintritt, da der Spieler dann noch reagieren und einen Konflikt fordern kann. Ein Spielleiter kann zum Beispiel einen Spieler warnen, daß ein Sturz von den Klippen in den Fluß Schaden auf Stufe 2 nach sich zieht. Der Spieler weiß also im Voraus, welche Gefahr mit der Handlung seines Charakters verbunden ist.

Wenn man Schaden auf einer Stufe erleidet, die schon belegt ist, wird der Schaden so lange erhöht, bis er eine freie Stufe im Schadensmonitor ausfüllen kann. Nach einem erweiterten Konflikt gibt es noch eine Besonderheit: Der Schaden fällt in sich zusammen und sammelt sich am unteren Ende des Schadensmonitors.

Am häufigsten wird Schaden angekündigt, wenn festgelegt wird, worum es in einem Konflikt geht. Manchmal wird der Schaden auch vorher festgegelgt und der Spieler akzeptiert ihn, wenn er ansonsten bekommt, was er will.

Die Schadensstufe von Ereignissen im Spiel kann ganz unterschiedlich ausfallen, von Stufe 1 für kleinere Blessuren bis zu Stufe 6 für etwas, was einen Menschen brechen würde. In Konflikten kann es durchaus geschehen, daß Schaden ungleichmäßig vergeben wird: Ein Unbewaffneter, der gegen einen Gegner mit einer Pistole kämpft, kann vielleicht nur Schaden auf Stufe 1 verursachen, während er selbst Schaden auf Stufe 4 riskiert.

Schaden heilen

Schaden kann auf zweierlei Art geheilt werden: Entweder durch natürliche Heilung oder durch Proben. Der erste Fall ist einfach: Man kann eine Schadensstufe durch entsprechend viele Punkte aus der Reserve heilen, in der der Schaden verursacht wurde. Das passiert üblicherweise zwischen Szenen (hat ein Charakter nicht genug Punkte, kann er anteilig Reservenpunkte ausgeben und den Fortschritt notieren).

Mit Proben heilt man, indem ein Charakter mit einer entsprechenden Fähigkeit (abhängig vom jeweiligen Schaden) eine Probe ablegt: Die Probe heilt Schaden auf der Stufe des Ergebnisses der Probe (oder die höchste Schadensstufe, die darunter liegt); ist aller Schaden höher als das Ergebnis der Probe, mißlingt die Heilung.

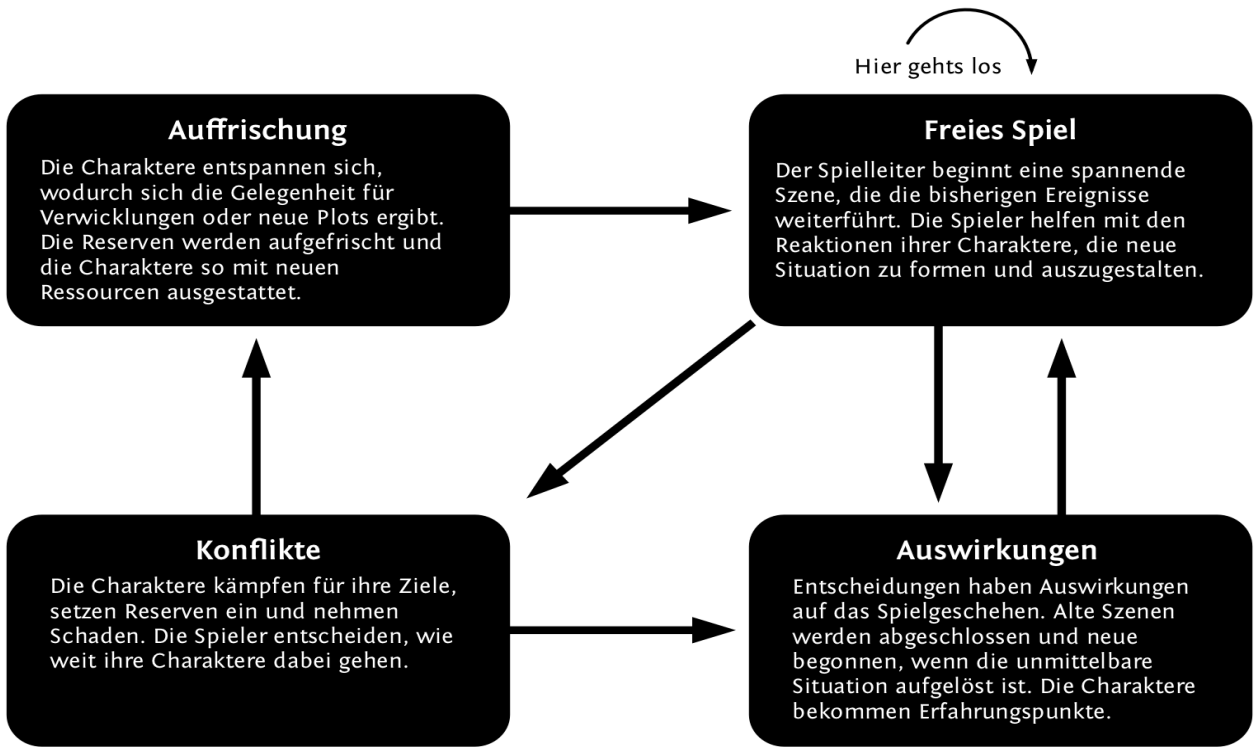
Pro Szene kann man nur eine Probe zum Heilen ablegen und ein Charakter kann pro Sitzung mit jeder Methode nur einmal geheilt werden. Der Spielleiter sollte die Spieler anhalten, sich verschiedenste Methoden auszudenken, wenn sie einen Charakter mehrmals hintereinander heilen wollen.

Überblick

Schaut man sich die Beschreibung des Spielverlaufs an, dann ergibt sich folgender Überblick: Der Spielleiter ergreift die Initiative und konfrontiert die Charaktere mit spannenden Situationen; die Entscheidungen der Spielfiguren haben Konsequenzen, die neue Szenen zur Folge haben. Entscheidungen, die Konflikte provozieren führen zu Schaden und der Ausgabe von Reservenpunkten, die man nur durch Auffrischungsszenen wiederbekommt. So entsteht ein Spielzyklus, in dem Entscheidungen, Konflikte und Auffrischungsszenen flexibel aufeinander folgen, je nach den Spielentscheidungen der Spieler. Wenn alles gut geht und die Spieler sich gegenseitig bestärken, sollte das Ergebnis eine aufregende Spielsitzung sein, an deren Ende eine spannende Geschichte entstanden ist.

Die nächsten Kapitel beschreiben die Grundregeln des Solar System, die Regeln für Konflikte, mit denen man spannende und ungewisse Situationen abhandelt, in denen sich die Spielercharaktere häufig wiederfinden. Danach wird im Kapitel Pfade und Erfahrung beschrieben, wie die Charaktere sich durch die Spielereignisse verändern und entwickeln. Abschließend gibt es im Kapitel *Spielleitung* weitere Hinweise darauf, wie man eine gute Spielsitzung organisiert.

Wenn man sich an dieser Stelle nicht für ein bestimmtes Thema interessiert, sollte man einfach das nächste Kapitel lesen, das beschreibt, wie Charaktere ihre Fähigkeiten einsetzen, um in den Situationen zu bestehen, in die sie während ihrer Abenteuer geraten. Bevor das Spiel beginnt, sollte mindestens ein Spieler genau wissen, wie Proben und die Konfliktregeln funktionieren.


Hier gehts los
Auffrischung
Die Charaktere entspannen sich, wodurch sich die Gelegenheit für Verwicklungen oder neue Plots ergibt. Die Reserven werden aufgefrischt und die Charaktere so mit neuen Ressourcen ausgestattet.
Freies Spiel
Der Spielleiter beginnt eine spannende Szene, die die bisherigen Ereignisse weiterführt. Die Spieler helfen mit den Reaktionen ihrer Charaktere, die neue Situation zu formen und auszugestalten.
Konflikte
Die Charaktere kämpfen für ihre Ziele, setzen Reserven ein und nehmen Schaden. Die Spieler entscheiden, wie weit ihre Charaktere dabei gehen.
Auswirkungen
Entscheidungen haben Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Alte Szenen werden abgeschlossen und neue begonnen, wenn die unmittelbare Situation aufgelöst ist. Die Charaktere bekommen Erfahrungspunkte.

Sami Koponen

In der Liebe, im Krieg und in Auffrischungsszenen gibt es keine Gerechtigkeit. Nicht daß mein Charakter sich etwas aus Gerechtigkeit macht.

Die vorangegangene Szene war ein fetter Showdown, ein Rapkonzert im Viertel, daß die Spannung in der Gemeinde lösen sollte. Supple Rat konnte Iron Arse überzeugen, daß es einfach bekloppt wäre, wenn man sich für die illegalen Verhaftungen an den Cops rächt. Trotzdem hatte Supple Rat dabei eine Menge Schaden eingesteckt. Janne, der Spieler von Supple Rat, verbrannte den Rest seiner Instinkt-Reserve um den leichten Schaden loszuwerden und wollte dann seine Reserve auffrischen.

„Also, wie spannen anarchistische Rapper aus? Mit Sprit und Mädels, wie in ihren Liedern?“ fragte Tero grinsend.

„So ähnlich. Supple Rat trinkt das Kilju direkt aus dem Kanister, als würde er verdursten. Ich glaube, man kann das Zeugs gar nicht anders runterbekommen: So schnell wie möglich schlucken“ erwiderte Janne amüsiert.

„Also ist Dein Charakter ziemlich schnell breit. Und bevor er weiß, wie ihm geschieht, tanzt er mit dem neuen Mädel“ beschrieb Seppo, was passierte.

„Ha, ich weiß schon wie's weitergeht. Konflikt! Supple Rat ist fest vergeben und wird sich gegen Annäherungsversuche wehren“ kündigte Janne an.

„Ne, das geht nicht. Schließlich ist das hier ja eine Auffrischungsszene. Nimm sie so und Dein Instinkt ist aufgefüllt, oder wehr Dich und vergiß die Auffrischung“ erklärte Seppo.

„Na gut. Aber Supple Rat ist vorsichtig. Immerhin ist er treu. Nur ein Mädchen zur Zeit“ gestand Janne uns zu.

„Sicher. Es wäre einfacher, sich zurückzuhalten, wenn er nicht so besoffen wäre. Aber keine Angst, ich breche die Anstandsregel nicht“ beruhigte Seppo Janne. „Es wird schon nix passieren. Supple Rat feiert mit dem Mädchen ab und nach dieser harten Nacht pennt er ziemlich schnell hinter dem kaputten Sofa ein. Etwas später legt sich das neue Mädchen zu Supple Rat, weil er selbst betrunken ziemlich anständig wirkte.

Und am nächsten morgen wacht Supple Rat neben diesem hübschen-aber-nicht-auf-anarchische-Weise Mädchen auf und kann sich kaum erinnern, was in der letzten Nacht geschehen ist. Das ist natürlich der Moment, in dem Speedy-Anu reinkommt.“

„Ja klar. Naja, wenigstens ist Instinkt jetzt wieder voll. Supple-Rat nimmt die Standpauke von Speedy-Any hin“, sagte Janne.

Proben

Die Probe ist der Kernmechanismus im Solar System. Immer wenn die Spieler wissen wollen, ob ihre Charaktere aus einer schwierigen Situation heil herauskommen, kann man dafür eine Probe ablegen.

Die meisten Proben werden wie im Kapitel Konflikte beschrieben gegen andere Charaktere durchgeführt, aber es gibt auch andere Gelegenheiten: Ein Charakter kann zum Beispiel versuchen, sein geheimes alchemisches Wissen anzuwenden, um einen Liebestrank zu brauen; wenn die Gruppe wissen will ob der Trank etwas taugt, kann eine Probe der geeignet sein, das herauszufinden.

Für einfache Proben wählt der Spieler eine passende Fähigkeit und würfelt mit drei Fudge-Würfeln (die schon im Kapitel Die Spielvorbereitung beschrieben wurden). Das Ergebnis der Probe wird ermittelt, indem man den Rang der Fähigkeit auf das Resultat des Wurfes addiert. Da die Fähigkeiten von laienhaft (0) bis meisterlich (4) gehen und das Würfelergebnis zwischen -3 und +3 liegt, kann eine Probe ein Ergebnis von 0 bis 7 haben (negative Ergebnisse werden als 0 gewertet). Die folgende Tabelle beschreibt, was die verschiedenen Ergebnisse bedeuten.

Transzendente Ergebnisse sind sehr wichtig für eine Kampagne und werden detailliert im Kapitel Transzendenz behandelt. Abseits von transzendenten Proben sind die Spieler meistens nur interessiert, ob eine Probe gelingt oder fehlschlägt. Jedes Ergebnis über Null bedeutet, daß die konkrete Aufgabe gelungen ist und der Charakter seinen Zielen wieder ein Stück näher kommt. In der Praxis richtet sich der Erfolg der Probe nach den Regeln für Konflikte.

Man kann simple Situationen überwiegend mit einfachen Proben abhandeln und so einen Großteil des Spiels gestalten: Der Spieler sucht sich eine Fähigkeit aus, würfelt, und sagt dann, wie gut das Ergebnis war. Mit einem einfachen Wurf kann man sehen, ob die Klippen erklommen, das Sternenschiff auf Kurs gehalten oder die Steuererklärung korrekt ausgefüllt wurde.

Es ist Geschmackssache, wann man eine Probe verlangen sollte; doch jeder Spieler kann um eine bitten, wenn er sehen will, wie gut ein Charakter eine bestimmte Situation handhabt. Natürlich sollten Proben nur abgelegt werden, wenn das Setting so Freund und Verbündeter bei der dramatischen Gestaltung des Spiels wird; nicht etwa wenn das Spiel durch letztlich unbedeutende Ergebnisse ausgebremst wird.

Wird eine Probe abgelegt, benutzt der Charakter immer die Fähigkeit, die der Situation angemessen ist. Meistens ist das offensichtlich: Wenn es eine Fähigkeit wie Klettern (E) gibt, dann wird sie wohl benutzt, wenn es darum geht, eine Klippe hochzuklettern. Der Spielleiter kann dem Spieler bei der Wahl der richtigen Fähigkeit helfen, indem er die Situation genauer beschreibt.

Timing und Gründe

Proben ergeben sich aus dem freien Spiel: Die Spieler beschreiben, was in einer Szene geschieht, und irgendwann verlangt der Spielleiter eine Probe. Oder ein Spieler tut das. Wichtig ist, daß alles Gerede vor einem Wurf reine Spekulation ist – die Spieler versuchen herauszufinden, was Sache ist, und noch steht nicht fest, wie ihre Charaktere handeln.

Die Einigung auf die Details einer Probe ist recht wichtig: Vielleicht empfiehlt der Spielleiter für eine Probe eine andere Fähigkeit als die, die jemand ausgesucht hat, oder es gibt Strafwürfel (dazu später mehr). Zumindest sollten sich alle einig sein, was bei der Probe auf dem Spiel steht und was die Auswirkungen von Fehlschlägen oder Erfolgen sind. Das alles wird offen besprochen, bevor der Spieler oder gar sein Charakter sich auf irgendetwas festlegt.

Für jede Probe sollte es einen Grund geben, den alle Beteiligten verstehen, und sei es, damit die Spieler sich entscheiden können, daß ihre Charaktere ein damit verbundenes Risiko nicht eingehen. Die Gründe für und Risiken von Proben zu kennen hilft genau zu erkennen, was bei einer Probe auf dem Spiel steht.

Ergebnisse beschreiben

Die möglichen Ergebnisse einer Probe sind Anhaltspunkte dafür, wie sehr sie sich auf das Spielgeschehen auswirkt. Die Gruppe, insbesondere der Spielleiter, sollte diese Ergebnisse als Inspiration dafür nehmen, welche Auswirkungen eine Probe hat.

Ein Fehlschlag (0) bedeutet nicht, daß die Bemühungen des Charakters fruchtlos bleiben; vielmehr sollte ein solches Ergebnis eine spannende Angelegenheit mit dramatischen Auswirkungen sein. Ein Charakter, der eine Probe auf Klettern (E) versiebt, scheitert nicht nur beim Erklimmen der Klippe, wird abstürzen, sich das Schlüsselbein brechen und alleine und verletzt in der Wildnis landen.

Ein knapper Erfolg (1) klingt vielleicht lahm und vorhersehbar, aber es bedeutet, daß der Spielleiter einen kleinen Stolperstein einbauen darf, der dem Erfolg seinen Glanz nimmt. Der Charakter erreicht den Kopf der Klippe, aber es dauert vielleicht so lange, daß es darüber Nacht wird.

Was Charaktere wollen, sind gute (2) Erfolge, denn auf die kann man stolz sein. Andere werden kein Fehl finden, der Erfolg ist solide. Vielleicht unspektakulär, aber sicher, niemand wird in Zweifel ziehen, daß der Charakter sein Ziel erreicht hat.

Ein grossartiger (3) Erfolg ist das Ergebnis eines Fachmann, mehr als nur gut. Der Spieler braucht hier nicht nur beschreiben, wie seinem Charakter das Vorhaben gelingt, er macht es auch mit Stil. Es steht außer Frage, daß er die Klippen erklimmt, aber er könnte genauso auch einen einfacheren Weg finden, sodaß er zukünftig ohne weiteren Aufwand hinaufkommt.

Ein überragender (4) Erfolg ist etwas, das Augenzeugen in Erstaunen versetzt. Ein solches Ergebnis sollte dem Charakter in der Szene einen handfesten Vorteil geben – vielleicht findet er eine schützende Höhle in der Felswand, in der er sicher die Nacht verbringen kann; das hatte der Charakter vielleicht gar nicht vor, aber dennoch ist es eine positive Wendung.

Ein sagenhafter (5) Erfolg ist der Grundstock heldenhafter Fantasy, da die Gesamtsituation im Sinne des Charakters verläuft. Neuartige und sogar unzusammenhängende Möglichkeiten können sich ergeben – vielleicht trifft man auf der Klippe auf unerwartete Verbündete oder Freunde.

Charaktere, die unfassbare (6) Erfolge haben sollten in dieser Sitzung nicht mehr auf diese Fähigkeit würfeln müssen, es sei denn, die Umstände ändern sich dramatisch oder der Spieler will es. Man

Ergebnisse von Proben

Grad	Ergebnis	Beschreibung
0	Mißerfolg	Die Bemühungen des Charakters sind vergebens.
1	Knapp	Das erwartete Ergebnis tritt ein.
2	Gut	Damit kann man vor Freunden angeben.
3	Grossartig	Auf diese Leistung kann man stolz sein.
4	Überragend	Andere sind von der Tat beeindruckt.
5	Sagenhaft	Die Tat inspiriert Lieder und Sagen.
6	Unfassbar	Ein schier übermenschliches Ergebnis.
7	Transzendent	Diese Tat verändert die Welt nachhaltig.

kann schon davon ausgehen, daß solche Ergebnisse langfristige Auswirkungen haben, zum Beispiel kann Klettern für den Rest einer Reise völlig problemlos bleiben.

Und dann gibt es noch transzendente (7) Ergebnisse, die ganz im Wortsinne bedeuten, daß der Charakter die *Bedeutung* der Fähigkeit neu definiert. Jede Transzendenz ist unterschiedlich, wie im Abschnitt Transzendenz beschrieben; die Geschichte des Charakters endet hier, aber der Spieler entscheidet, auf welche Weise.

Auch wenn diese Richtlinien hilfreich sind um die Bedeutung eines Erfolges zu erfassen, muß man sich mit ihnen bei alltäglichen Proben nicht herumschlagen. Nicht jede Probe ist gleich wichtig, manchmal reicht es, den Zahlenwert zu wissen ohne sich Gedanken um weitere Auswirkungen zu machen. Auf der anderen Seite kann man einer Situation, die sonst bedeutungslos und langweilig wirkt, damit etwas mehr Farbe verleihen.

Keine passende Fähigkeit?

Manchmal haben die Charaktere keine Fähigkeit, die sie in einer gegebenen Situation verwenden können. Dann gibt es zwei Möglichkeiten:

- Der Charakter hat einen Hintergrund, der nahelegt, daß er eine passende Fähigkeit ungelernt (0) beherrscht; sie steht nur nicht auf seinem Charakterbogen. Damit lässt sich die Situation handhaben.
- Der Charakter versucht etwas, was er schlichtweg nicht kann, etwa ohne Hilfsmittel zu fliegen oder mit mittelalterlicher Bildung einen Computer zu benutzen. Dann kann dem Charakter die Probe nicht gelingen.

Der zweite Fall scheint banal, aber in einigen Settings ist die Unterscheidung wichtig. Wenn die Kampagne zum Beispiel Psi-Kräfte vorsieht, ist es wichtig zu wissen, ob jemand sich diesen Kräften in irgendeiner Weise widersetzen kann, oder ob das schlichtweg unmöglich ist. Wie genau man das wissen muß, hängt hauptsächlich vom Setting ab.

Wenn ein Charakter in einer Situation ist, wo er etwas tun können *sollte*, aber niemand eine passende Fähigkeit einfällt, dann sollte eine Probe auf Basis einer ungelernten (0) Fähigkeit gemacht werden. Die Fähigkeit muß nicht benannt werden, es sollte nur klar sein, daß es da etwas gibt.

Bonus- und Strafwürfel

Eine einfache Probe bringt nur etwas Zufall ins Spiel, aber meistens ist das Ergebnis sehr nah am Grad der Fähigkeit. Bonus- und Strafwürfel sind die Methoden, mit denen man den Zufall stark beeinflussen kann. Dabei handelt es sich um normale Fudgewüfel, die man zusätzlich zu den üblichen drei Würfeln wirft, wenn man eine Probe ablegt.

Wenn ein Spieler einen oder mehrere Bonuswürfel verwendet, würfelt er sie zusammen mit den drei Standardwürfeln. Nach dem Wurf werden nur die *drei besten Würfel* gewertet, die anderen verfallen. Mit Strafwürfeln ist es ähnlich, doch in diesem Fall zählen nur die *drei schlechtesten Würfel*.

Bonus- und Strafwürfel können auf verschiedenste Weise zustandekommen, doch häufig werden Reservenpunkte ausgegeben, um besondere Anstrengung abzubilden: Der Spieler gibt einen Punkt aus der Reserve aus, zu der die Fähigkeit gehört, und bekommt so einen Bonuswürfel. Das kann man nur einmal je Probe machen, aber später wird beschrieben, wie man noch mehr Bonuswürfel bekommen kann.

Kommen bei einer Probe Bonus- und Strafwürfel zum Tragen, heben sie sich gegenseitig auf. Eine Probe wird also niemals mit Bonus- und Strafwürfeln zugleich durchgeführt.

Ein weiteres Detail ist, daß Bonus- oder Strafwürfel vor und nach dem Wurf eingesetzt werden können. Zusätzliche Würfel nach einer Probe werden direkt gewürfelt (wenn sie nicht durch andere aufgehoben werden) und wie oben mit dem Ergebnis verrechnet. Auch wenn die genaue Reihenfolge der zusätzlichen Würfel sich auf das Endergebnis auswirken kann, sollte man es der Einfachheit halber locker gestalten und so schnell wie möglich auf drei gewertete Würfel reduzieren, bis alle glücklich sind oder niemand mehr in der Lage ist, das Ergebnis zu beeinflussen.

Situationsbedingte Abzüge

Strafwürfel werden meistens vom Spielleiter vergeben: Wenn ein Charakter unter widrigen Umständen eine Probe ablegt, kann der Spielleiter dafür einen Strafwürfel geben. Wird es *wirklich* schwierig, können es auch mal zwei sein.

Die widrigen Umstände müssen so offensichtlich sein wie in einem Kinofilm: Eine Verfolgungsjagd in einem alten Auto mit hakeliger Gangschaltung ist nicht der Rede wert, aber wenn es mitten in der Nacht ohne Licht auf einer unbekannten Strecke sein sollte, kann man über den ersten Strafwürfel nachdenken. Ein Wagen ohne Bremsen oder ein Blinder am Steuer – das sind Situationen für zwei Strafwürfel während einer Verfolgungsjagd.

Strafwürfel gibt es für äußere Umstande oder fehlende Hilfsmittel, zum Beispie ein kaputtes Auto, ein schwerer Sturm oder wenn der Fahrer geblendet wird.

Weiterhin gilt: Wenn der Spielleiter das Gefühl hat, daß zwei Strafwürfel nicht ausreichen, um die Unaussichtlichkeit der Situation auszudrücken (zum Beispiel, weil dem Auto das linke Hinterrad oder der Motor fehlt – je nachdem, was man im Setting braucht, damit ein Auto unbrauchbar ist), dann ist es unwahrscheinlich hier Erfolg zu haben – der Charakter sollte ohne Probe scheitern, wenn der Spieler wirklich darauf besteht, es zu versuchen.

Wer beschreibt die Ergebnisse?

Die Regeln legen nicht fest, was nach einer Probe genau passiert. Für das System ist es egal, wer beschreibt: Die Gruppe entscheidet, wie die Geschichte verlaufen muß, damit sie zu den Ergebnissen paßt. Wenn die Spieler das Gefühl haben, daß die Frage nach den Erzählrechten ungeklärt ist, dann ist das womöglich ein Anzeichen dafür, daß jemand eine eigene Agenda verfolgt.

Unabhängig davon sollten die Auswirkungen einer Probe bei Unstimmigkeiten von der Person beschrieben werden, die sie eingefordert hat. Häufig ist das der Spielleiter, weil es zu seinen Aufgaben gehört, die Charaktere mit Herausforderungen zu konfrontieren.

Variante: Komplexe Extrawürfel

Einige Gruppen mit taktischer Ausrichtung können sich an der Freiheit beim Zählen der verschiedenen Würfel stören; Bonus- und Strafwürfel, die nach dem eigentlichen Wurf verwendet werden, haben größere Auswirkungen auf das Endergebnis als die vorher eingesetzten, wodurch nervige taktische Probleme entstehen können.

Ein einfacher Weg, der Taktik, Bonuswürfel nach und nach in die Probe einfließen zu lassen, entgegenzuwirken ist, für jede zusätzliche Gruppe Würfel nach dem ursprünglichen Wurf einen zusätzlichen Punkt aus der Reserve zu verlangen. So gibt es einen Anreiz für die Spieler, ihre Würfel bereits vor dem ersten Wurf hinzuzufügen, oder zumindest weniger oft nachzulegen; Würfel für Würfel einzusetzen ist oft zu teuer.

Alternativ kann die Gruppe Gaben entwickeln, die den Einsatz von Bonus- oder Strafwürfeln zu bestimmten Zeiten im Konflikt erlaubt. Mit solchen Hilfsmitteln ist es recht einfach, die Prozedur der Probe mit Bonus- und Strafwürfeln auf die eigenen Bedürfnisse anzupassen.

Ein Mensch hat kaum mehr als seinen Stolz, also frag nicht, warum er ihn wie ein Narr verteidigt.

Mein Charakter, Wally Körner, war ein erfahrener Schlittenführer, aber die Bedingungen waren alles andere als ideal: Nach dem Streit in der Forschungsstation blieb ihm kaum etwas anderes übrig, als allein nach Anchorage zurückzukehren. Sonst hätte er sich bei Toni entschuldigen müssen, und das war ausgeschlossen. Die Reise dauerte mindestens eine Woche, und danach konnte er den Rest des Frühlings damit verbringen, sich vollaufen zu lassen.

„Es ist eine einfache Reise ...“ überlegte Kelly. „Aber mach doch mal eine Probe auf Arktisleben, damit wir sehen, was so passiert. Ich geb Dir einen Strafwürfel, weil Du alleine unterwegs bist.“

„Warum? Toni wird mir nicht folgen, oder?“ fragte ich. Kelly war das erste mal Spielleiterin, und ich wollte sichergehen, daß sie wußte, was sie tat. „Was passiert, wenn mir die Probe mißlingt? Das klingt schon ziemlich hart.“

„Ich hab einen Plan, Wally wird ein bißchen leiden. Vielleicht kommen ja andere, die ihn später retten, OK? Mach einfach mit“ stellte Kelly klar, und ich würfelte die Probe. Wally war nur geübt in Arktisleben (obwohl die Kampagne in Alaska spielte, war die Wildnis bisher nicht besonders wichtig), und natürlich kam ich insgesamt auf -1, einen Fehlschlag.

„Also, Wally ist nach dem Streit abgelenkt, während er seinen Kram packt, aber das ist ja Routine. Aber, als er die Hunde einspannt, stellt er die beiden jungen Malamuten unachtsam an die Spitze. Sie könnten dort außer Kontrolle geraten“ beschrieb Kelly, sodaß klar wurde, was dieser Fehlschlag bedeutete. „Willst Du irgendwas dagegen unternehmen?“

„Nee, ist schon OK so. Wally wird ein bißchen Leid in der Wildnis grad nicht schaden“ antwortete ich. Wallly hatte sich ziemlich mies aufgeführt, und wenn ich auch gute Chancen gehabt hätte, die Probe mit einem Bonuswürfel zu retten, wäre es doch interessanter zu sehen, ob jemand von der Station käme, um mich zu retten.

„Also gut. Du bist zwar gut ausgestattet und der Himmel ist klar, aber die Probleme macht der Schlitten: Gnadenlos treibst du die Hunde an, und auch wenn sie Dich schon ein bißchen kennengelernt haben, seitdem Du da bist, bist Du nicht halb so gut, wie du glaubst: Nach ein paar Stunden Schlittenfahrt reißt das Geschirr, während du rücksichtslos über eine Kuppe fährst und die Hunde vorne im Gespann weichen auf einmal vom Leithund ab.“

„Aha, ich muß also das Geschirr mitten in der Wildnis flicken?“

„Nein. Die Hunde schauen Dich nur an, und dann schauen sie auf den Leithund, den, den Du von Toni bekommen hattest. Dann drehen sie sich um und winden sich aus dem Geschirr. So wie es aussieht, rennen sie zurück zur Station.“

Proben unterstützen

Manchmal haben Charaktere mehrere Fähigkeiten, die ihnen bei der Lösung eines bestimmten Problems helfen können. In diesem Fall legt man der Reihe nach Proben auf die Fähigkeiten ab, wobei das Ergebnis einer vorhergehenden Probe dem Ergebnis entsprechend Bonuswürfel für die nächste Probe erzeugt: Ein Gutes Ergebnis (2) bringt also zwei Bonuswürfel für die nächste Probe.

Die Reihenfolge der Proben hängt von den genauen Umständen ab: Wenn die Fähigkeiten der Situation entsprechend eine klare Reihenfolge haben, kann man sich daran halten. Werden die Fähigkeiten ungefähr gleichzeitig eingesetzt, sind die weniger wichtigen Fähigkeiten zuerst dran. Sind die Fähigkeiten gleich wichtig, wird zuerst die bessere genommen. Wenn ein Charakter zum Beispiel jemand anders einschüchtern will und dafür inkriminierendes Material aus dem Internet nutzen möchte, dann ist die natürliche Reihenfolge Internetnutzung (S) und dann Einschüchtern (I) . Will ein Charakter beritten in den Kampf ziehen, hängt es von der Situation ab, ob zuerst auf Kämpfen (E) oder Reiten (E) gewürfelt wird.

Die Spieler können so beliebig viele Fähigkeiten miteinander verketten, doch ein Fehlschlag in einer der Proben hat Konsequenzen: War es eine unkritische Probe, gibt es auf die nächste Probe einen Strafwürfel, hängt das ganze Unterfangen aber von dieser Probe ab, schlägt es komplett fehl.

Auch andere Charaktere können Proben unterstützen: Die Spieler beschreiben, wie die Charaktere zusammenarbeiten und verketten die Fähigkeiten entsprechend. Wie beschrieben, hängt die Reihenfolge der Proben von der Reihenfolge und Wichtigkeit der Handlungen im Spielgeschehen ab.

Diese Art der Unterstützung ist vielleicht die einfachste Möglichkeit, an viele Bonuswürfel zu kommen, aber man darf nicht vergessen, daß eine Probe immer nur durch eine Quelle Bonuswürfel bekommen kann. Mehrere Helfer müssen sich in einer Reihe unterstützen, und nur die vorletzte Probe kann Bonuswürfel für die letzte und alles entscheidende Probe generieren. In der Praxis bedeutet das, daß man keine ewigen Verkettungen bauen muß, weil es den Aufwand nicht wert ist.

Der Spielleiter kann aber Ausnahmen gewähren: Wenn ein Charakter auf zwei völlig unabhängige Arten unterstützt wird, die sich nicht gegenseitig unterstützen können (und so auch keine saubere Kette bilden), kann er getrennte Hilfestellung zulassen. Das ist von der Situation abhängig und sollte sich danach richten, was die Gruppe für richtig hält. Eine andere Variante wäre, nur die bessere der beiden Ketten zu werten.

Effekte festhalten

Ein Spieler kann auch entscheiden, eine Probe zu machen, um einen Effekt herzustellen – oder besser, er kann sich das Ergebnis einer Probe anschauen und entscheiden, dieses als Effekt festzuhalten. Jede Probe, die man nicht für einen anderen Zweck einsetzt (zum Beispiel die Aktivierung einer Gabe oder die Unterstützung einer anderen Probe), kann man direkt nach der Probe als Effekt festhalten.

Effekte sind kleine Notizen, die die Spieler auf ihren Charakterbögen festhalten, sie erinnern an die Taten und Vorbereitungen, die ihre Charaktere vollbracht und getroffen haben. Wenn ein Charakter eine Probe abgelegt hat, um einen Liebestrunk zu brauen und das Ergebnis überragend ist, dann kann er als Effekt „Liebestrunk 4/E“ aufschreiben. Der Spieler beschreibt den Effekt frei, aber er sollte zur Probe passen und das Ergebnis sowie die entsprechende Reserve beinhalten.

Einen Effekt aufzuschreiben, kostet einen Punkt aus der entsprechenden Reserve, deswegen wird man kaum jede kleine Probe als Effekt festhalten.

Effekte kann man später aktivieren, um Bonuswürfel zu bekommen, die durch den Effekt erklärt und hervorgerufen werden. Dafür schreibt der Spieler auf, wie viele der Bonuswürfel er aufgebraucht hat und benutzt sie für seine Probe. Wenn alle Bonuswürfel aus dem Effekt aufgebraucht sind, kann er gestrichen werden.

Man kann Effekte auch benutzen, um andere Spieler zu behindern, das wird im Abschnitt Effekte bekämpfen genauer beschrieben.

Effekte einsetzen

Effekte sind nützlich, wenn ein Charakter sich auf eine Auseinandersetzung vorbereitet: Er kann passendes Werkzeug finden, Schlägertrupps engagieren, Fallen stellen und andere Vorbereitungen treffen. Ein Effekt kann in Gänze eingesetzt (insbesondere, wenn er sich nicht für eine Wiederholung eignet) oder über mehrere Proben verteilt werden. Man kann Effekte auch stehlen oder an andere Charaktere weitergeben; wenn jemand einem Wissenschaftler die Notizen stiehlt, die seinen Effekt darstellen, dann verliert er auch diesen Effekt. Genauso kann der Charakter mit dem „Liebestrank 4/E“ die Hälfte davon (2 Bonuswürfel) einem anderen geben.

Manchmal können Spieler auch aus Handlungen eines anderen Charakters einen Effekt ableiten: Eine mitreißende Rede kann zum Beispiel als Motivations-Effekt gezählt werden. Nur ein Charakter kann das Ergebnis einer Probe in einen Effekt umwandeln, aber der Effekt selbst kann auf eine Gruppe aufgeteilt werden. Die Reservenkosten werden aber immer vom Nutznießer des Effektes bezahlt.

Es gibt keine Garantie, daß ein Effekt eingesetzt werden kann. Das hängt davon ab, ob sich eine passende Gelegenheit dafür ergibt. Außerdem sind Effekte *vergänglich*: Wenn man eine Reserve auffrischt, gehen alle dazugehörigen Effekte verloren, außer man zahlt einen Punkt aus der Reserve für jeden Effekt, den man bewahren will. Die Idee dahinter ist, daß ein Charakter, der sich entspannt, genug Selbstvertrauen hat, seine Vorbereitungen fallen zu lassen. Effekte sind, anders als Gaben oder Fähigkeiten, kein fester Bestandteil des Charakterkonzeptes.

Hin und wieder gibt es Gaben, die Effekte voraussetzen oder erzeugen. Ganz allgemein gilt, daß Effekte und Proben auf die entsprechende Fähigkeit gleichwertig sind, wenn es sinnvoll ist. Letztlich ist ein Effekt eine Probe, deren Ergebnis man für später aufbewahrt. Gibt es im Spielgeschehen keinen Unterschied zwischen guter Vorbereitung (einem Effekt) und spontanem Handeln (einer Probe), kann man das eine statt des anderen benutzen.

Noch eine Anmerkung zu Transzendenten Effekte: Effekte aus transzendenten (7) Ergebnissen werden, wie im Abschnitt Transzendenz beschrieben, permanente Bestandteile des Settings, die sich nicht verflüchtigen. Diese Effekte sind nicht mehr charakterspezifisch, sondern werden physische oder metaphysische Eigenschaften der Spielwelt.

Variante: Freiwürfel

Zu Beginn des Spiels werden 20 Fudgewürfel unter den Spielern, inklusive Spielleiter, aufgeteilt (man kann auch Marker oder Kärtchen statt der Würfel verteilen). Diese Würfel kann man dann nach eigenem Gutdünken an andere Spieler als Bonuswürfel vergeben. Unverbrauchte Würfel verfallen am Ende der Sitzung.

Mit den Freiwürfeln können Spieler an einer Szene teilhaben, selbst wenn ihre Charaktere nicht dabei sind. Die Spieler können damit ihr Mitgefühl für die anderen Charaktere ausrücken. Insgesamt ist das ein guter Handel, wenn man die Würfel auch wirklich einsetzt.

Eine andere Variante ist, die Würfel gesammelt in die Mitte zu geben. Daraus darf jeder Würfel verteilen, aber nur einen pro Spieler und Probe. Das funktioniert am Besten, wenn die Spieler diese Würfel als aufmerksame Zuschauer vergeben und nicht, um Eitelkeiten zu pflegen.

Bei sehr langen oder sehr kurzen Sitzungen kann man 5 Würfel + 5 pro Stunde Spielzeit benutzen. Oder einfach auffüllen, wenn alle bis auf einen Spieler ihre Freiwürfel aufgebraucht haben.

Widerstand!

Wenn ein Charakter etwas unternimmt und ein anderer Spieler seinen Charakter einschreiten läßt, dann gibt es einen Konflikt – herzlichen Glückwunsch! Konflikte werden im Kapitel Konflikte ausführlich behandelt. Tatsächlich sind diese Konflikte der Hauptgrund, warum es überhaupt Proben gibt. Dennoch ist es besser, die Proben vorher getrennt zu behandeln.

Sami Koponen

Fortschritt kommt in kleinen Schritten, bis die Würfel fallen.

„Wenn mein Charakter eine neue, bessere Möglichkeit findet Feuer zu machen, dann wäre das gut für unseren Stamm, oder?“ fragte Rob.

„Klar. Und ganz nebenbei würde es Deine Stellung im Stamm verbessern“ stimmte Nicole zu.

„OK, er ist nämlich geübt im Steinbearbeitung“ fuhr Rob fort und legte drei Würfel vor sich, womit er eine Probe einforderte.

„Feuerstein und Stahl als Lösung? Das ist nicht so einfach, insbesondere weil Du keinen Zunder hast. Dafür bekommst Du einen Strafwürfel“ sagte Nicole, und legte einen vierten Würfel dazu.

„Du kannst das Rad der kulturellen Evolution nicht aufhalten. Ich helfe Rob mit einem Freiwürfel“ warf ich ein und nahm den vierten Würfel wieder weg.

„Danke, aber ich brauch schon noch mehr … wie wärs, wenn ich mit Sammeln trockene Blätter suche?“ schlug Rob vor.

„Sicher. Aber wenn das schiefgeht, dann findest Du nix Vernünftiges und mußt mit frischem Zeug wie Gras vorliebnehmen“ sagte sie.

Ein weiterer Satz Würfel kam auf den Tisch: ⊞, ⊞ und ⊟. „Jawoll! Ich bin zwar nur ein laienhafter Sammler, aber hier hab ich immer noch ein positives Ergebnis und einen Bonuswürfel“ rief Rob und legte wieder einen vierten Würfel zum ursprünglichen Trio. „Also sammle ich die Blätter, hol die Steine mit den Funken und mache mich an die Arbeit“ sagte Rob, während er eine Bewegung machte, als würde er Streichhölzer anzünden.

Sein Wurf war mies. ■, ⊟, ■, ⊟.

„Nein! Die drei besten davon sind immer noch -1, und damit komme ich grad mal auf 0. Ach Mist“ nörgelte Rob.

„Noch ist gar nix entschieden, nimm Scharfsinn dazu“ schlug ich vor. Rob sortierte die Würfel, behielt die drei besten und würfelte noch einen. Das neue Ergebnis war ■, ■, ⊟ und ⊞.

„Hurra! Das ist fast so toll, wie in der letzten Sitzung, als wir das Umarmen erfunden haben!“ sagte Rob. Die Würfel ergaben nun +1, und mit Robs Fähigkeit war das Endergebnis 2.

„Dein Männchen begreift, daß es das Feuer vorsichtig mit weiteren trockenen Blättern anfüttern muß. Und siehe da: Feuer“ erklärte Nicole mit ernster Stimme.

„Hey, kann ich die Gabe des Feuermachens kaufen?“ fragte Rob.

„Na klar. Wie wäre es, wenn Du mit einer gelungenen Probe auf Steinbearbeitung und einem Punkt Scharfsinn Feuer machen kannst?“ schlug Nicole vor.

„Sehr gut. Ich finds toll, daß es etwas teuer ist“ stimmte Rob zu.

Konflikte

Wenn Charaktere im Spiel einen Interessenkonflikt haben, dann gibt es einen ganzen Regelkomplex um herauszufinden, wie das ausgeht. Konflikte sind einer der Höhepunkte des Spieles, da leidenschaftliche Charaktere auf immer neue Weise aneinandergeraten und es spannend ist, zu sehen, wie sie ihren Willen durchsetzen und ihre Stärke unter Beweis stellen. Deswegen gibt es auch unerwartete Wendungen und den nicht zu unterschätzenden Zirkelschluß in diesen Konflikten.

Das Solar System benutzt Proben auf Fähigkeiten um, zu ermitteln, welcher Charakter einen Konflikt gewinnt. Üblicherweise gewinnt der Charakter mit der besseren Fähigkeit, aber mit etwas Glück oder Durchhaltevermögen kann auch der Schwächere der beiden den Konflikt für sich entscheiden. Proben werden auch für andere Dinge benutzt und wurden im vorangegangenen Kapitel erklärt.

Konflikte beginnen

Konflikte beginnen, wenn Charaktere in einer Szene Interessen verfolgen, die sich nicht miteinander vereinbaren lassen.

Konflikte können Kämpfe, Streitgespräche, Herausforderungen oder Wettbewerbe sein, wichtig ist nur, daß zwei Charaktere im Widerstreit miteinander stehen.

Wenn ein Konflikt beginnt, empfiehlt es sich für die Spieler, die Ziele ihrer Charaktere zu beschreiben, damit jeder weiß, worum es ihnen geht. Mit den Konfliktregeln findet man heraus, welcher Charakter seinen Willen durchsetzt.

Der Konflikt selbst wird mit entgegengesetzten Proben durchgeführt: Die Spieler machen die Proben und vergleichen ihre Ergebnisse, das bessere Ergebnis entscheidet den Konflikt. Aber zuerst muß klar sein, was auf dem Spiel steht.

Was steht auf dem Spiel?

Der Spielleiter hat die besondere Verantwortung, genau darzulegen, was auf dem Spiel steht, nachdem die Spieler die Ziele der Charaktere beschrieben haben. Das ist etwas kompliziert, also lohnt es sich, diesen Abschnitt genau zu beschreiben.

Üblicherweise sind die Umstände eines Konfliktes relativ klar: Ein Charakter will einen anderen flachlegen, und im Konflikt geht es dann darum, ob der andere sich darauf einläßt. In diesem Sinne sind die Ziele der Charaktere ziemlich klar: Im Konflikt geht es um das, was die Charaktere wollen. In solchen Fällen nickt der Spielleiter einfach und der Konflikt wird abgewickelt.

Der Spielleiter muß zum Beispiel dann klären, was auf dem Spiel steht, wenn die Ziele eines Charakters zu flach sind. Wenn ein Spieler zum Beispiel sagt, daß sein Charakter auf einen anderen schießen will, dann ist das kein *Ziel*, sondern nur etwas, was der Charakter *tut*. Versucht der Schütze, sich gegen den anderen zu wehren? Will er ihn aufhalten, indem er ihn verwundet? Will er ihn töten? Um den Konflikt abzuwickeln, müssen alle diese Absichten kennen, damit klar ist, wie das Spielgeschehen sich entwickelt.

Ansonsten muß der Spielleiter eingreifen, wenn die Absichten eines Charakters zu weit gehen. Wenn ein Charakter dem Emir ein wertvolles Juwel stehlen will, daß die Tochter des Emirs um den Hals trägt, kann der Spieler dann einen Konflikt einfordern und diese spannende Angelegenheit mit einem Wurf klären? Hier stellt sich die Frage nach dem Ansatz, der Angemessenheit und des Umfangs der Ziele des Charakters.

Ansatz, Angemessenheit, Umfang

Wenn ein Charakter Chancen hat, etwas zu erreichen, dann hat er einen Ansatz. Ein Charakter mit Schwingen kann zum Beispiel x versuchen zu fliegen. Ein Charakter, der sich in das Schlafgemach der Emirstochter geschlichen hat, kann versuchen, ihr das wertvolle Juwel zu entwenden. Charaktere haben einen Ansatz, wenn sie im Spiel in einer Situation sind, aus der heraus sie versuchen können, ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Wenn das Ziel des Charakters überraschend oder unerwartet erscheint, dann ist das eine Frage der Angemessenheit. Dabei geht es weniger um moralische Abwägungen, sondern vielmehr um die Normen der Kampagne – eine klassische Norm ist, daß wichtige Charaktere, Namensträger, nicht einfach so getötet werden können. In solchen Kampagnen kann der Spielleiter die Angemessenheit des Zieles in Frage stellen und zum Beispiel erklären, daß der Charakter tot zu sein scheint, aber daß er später auf wundersame Weise gerettet wird und zurückkehrt; wie es so häufig in Abenteuergeschichten geschieht.

Wenn die Gruppe glaubt, daß bestimmte Bestandteile des Spielgeschehens nicht allzu schnell abgehandelt werden sollten, dann geht es um den Umfang eines Konfliktes. Wenn der Emir und sein Juwel nicht von Bedeutung sind, dann kann man die ganze Angelegenheit mit einem Wurf abhandeln – eine Probe auf Diebeshandwerk (I) gegen das Misstrauen (S) des Emirs, und die Sache ist geritzt. Wenn das aber zu schnell zu gehen scheint, dann könnte die Gruppe fordern, daß der Umfang eines jeden Konfliktes kleiner ist – herausfinden, wie man in das Serail des Emirs gelangt; wie der Dieb die Wachen austrickst; und wie er die Tochter des Emirs verführt – all das könnten auch spannende Konflikte mit kleinerem Umfang sein, die jeder für sich in unerwartete Richtungen führen.

Der Spielleiter sollte bei der Abhandlung eines Konfliktes den Ansatz, die Angemessenheit und den Umfang im Auge behalten: Ist der Charakter in der Lage, sein Ziel zu verfolgen? Oder muß er sich erst eine geeignete Position erarbeiten? Passt das Ziel zum Genre? Will die Gruppe diese Ereignisse detailliert behandeln oder sie ganz schnell abhandeln? Es ist gar nicht so schwer, diese Entscheidungen zu fällen, und die Gruppe wird sicher ihre eigenen Vorstellungen haben; im Zweifelsfall richtet man sich nach dem, was der Spieler beschreibt – wenn das Juwel des Emirs nur eine Zwischenstation in einer spannenden Geschichte ist, dann sollte ein schneller Konflikt reichen, bevor es weitergeht.

Fähigkeiten wählen

Wie bereits erwähnt, werden in Konflikten Proben verglichen und der Charakter mit dem besseren Ergebnis gewinnt. Doch manchmal kann es schwierig sein, die richtige Fähigkeit zu wählen: Wenn ein

Immer die beste Fähigkeit benutzen

Manche Spieler werden sich fragen, warum sie nicht immer ihre beste Fähigkeit benutzen können – eine Fähigkeit wie Schwertkampf (E) ist immer gut, wenn man in Schwierigkeiten steckt, oder?

Die erste Antwort darauf ist: Die Regeln gehen davon aus, daß die Charaktere sich auf ihre Stärken verlassen. Verschiedene Fähigkeiten dienen dazu, den Charakter und seine Entscheidungen besser zu verstehen.

Die zweite Antwort ist, daß die Geschehnisse im Spiel natürlich von der gewählten Fähigkeit abhängen. Wenn man Schwertkampf wählt, dann wird die Klinge auch benutzt, wodurch der Charakter entweder gewalttätig oder dämlich wirkt.

Die dritte Antwort lautet, daß der Spieler nicht immer will, daß sein Charakter gewinnt – es ist durchaus drin, daß man die widerwärtigen Leidenschaften des Charakters einsetzt und zu verlieren hofft. Außerdem ist die Geschichte eines Charakters spannender, wenn er glaubhaft verliert und gewinnt.

Charakter einen Bären verfolgt, um ihn zu zähmen, braucht er dann Tierkunde (I), um den Bären abzurichten oder Wildniskunde (I), um ihn aufzuspüren?

Die Antwort darauf lautet, daß die Auswahl der Fähigkeit den Wendepunkt bestimmt, von dem alles abhängt. Es ist ein Grundsatz des Solar System, daß hervorragende Anwendungen von Fähigkeiten Konflikte beenden: Es ist nicht das Wetter oder der Teepreis in London, von denen abhängt, wer gewinnt, sondern es ist der unmittelbare, dramatische Wettstreit zwischen zwei Fähigkeiten, der die Entscheidung bringt.

Der Wendepunkt ist deswegen wichtig, weil verschiedene Charaktere mit verschiedenen Fähigkeiten besser fahren. Wenn der Bär (der nicht gezähmt werden will) einen schwachen Willen hat, sich aber gut verstecken kann, dann wird er unter sonst gleichen Voraussetzungen stärker davon profitieren, wenn er sein Verbergen (I) gegen die Wildniskunde des Jägers einsetzt.

In der Praxis ist dieser Wendepunkt häufig sehr offensichtlich, da die Spieler sich an der aktuellen Szene orientieren können, die dem Konflikt vorausgeht. Wenn der Spielleiter beschreibt, wie der Jäger dem Bären in den Wäldern begegnet, wäre es für diesen nicht mehr möglich ‚sich zu verbergen. Das kann durchaus geschehen, wenn der Bär (oder der Spielleiter, oder sogar der Spieler) nicht wissen, daß der Jäger versucht, ihn zu zähmen.

Wenn die Gegner aber umeinander wissen und Raum und Zeit nutzen, sich vorzubereiten, dann verläuft das ganze natürlich anders: Der Bär weiß, daß er sich vor dem Jäger in acht nehmen muß und es ist offensichtlich, daß der Jäger den Bär finden muß bevor er überhaupt die Gelegenheit hat, ihn zu zähmen.

Der Wendepunkt eines Konfliktes hängt letztlich davon ab, wie das Spielgeschehen sich gestaltet. Ein Gutteil der Aufgaben des Spielleiters erschöpft sich darin, Szenen zu gestalten, in denen die Charaktere die Gelegenheiten für spannende Konflikte haben. Aber selbst dann werden Spieler, die die Initiative ergreifen, nicht nur ihre eigene, sondern auch die Fähigkeit bestimmen können, die ihr Gegner benutzt.

Natürlich kann man auch in Konflikten Proben mit Nebenfähigkeiten unterstützen, wie es im Kapitel Proben beschrieben wird. Manchmal kann der Spielleiter so etwas auch verlangen, zum Beispiel, wenn ein Charakter einen Bären finden muß, bevor er ihn sich zum Freund macht.

Letztendlich ist die Wahl der korrekten Fähigkeit eine Frage des Geschmacks, die die Gruppe für sich klären muß. Eine Wahl, die zum Spielgeschehen paßt, ist wohl richtig, egal ob es eine oder mehrere verkettete Proben sind. Die idealen Fähigkeiten sind nicht immer die, in denen die Charaktere die besten Werte haben, und der Spielleiter sollte nicht zögern, ungelernte Fähigkeiten auf Rang 0 vorzuschlagen, wenn diese tatsächlich am Besten zum Vorhaben eines Charakters paßt.

Konflikte beenden

Wenn klar ist, worum es im Konflikt geht, die Fähigkeiten feststehen und die Situation beschrieben wurde, machen die Charaktere ihre Proben. Die Gruppe erzählt, was geschieht und berücksichtigt dabei, wer am Besten gewürfelt hat: Der Charakter hat sein Ziel (oder soviel, wie davon in diesem Konflikt behandelt wird) entsprechend seiner Fähigkeit erreicht.

Meistens ist klar, was geschieht, aber eine kurze Anmerkung über den Umgang mit anderen Charakteren sei erlaubt: Auch wenn ein Charakter aufgrund eines Konfliktes zu einer gewissen Handlungsweise gezwungen werden kann, ist das nur ein vorübergehender Kontrollverlust und schränkt das Verhalten des Charakters nicht grundsätzlich ein. „Ich flirte mit ihm und locke ihn für die Nacht auf mein Zimmer“ ist ein gutes Ziel für einen Konflikt, aber es sagt nichts darüber aus, wie der andere Charakter am nächsten Morgen reagiert: Er kann glücklich sein, sich schämen, wütend werden oder was auch immer der Spieler dieses Charakters für richtig hält.

Wenn es zu einem Unentschieden kommt, ist das auch immer spannend. Hier ist die Gruppe aufgefordert, eine Situation zu entwickeln, die beide Seiten gleichermaßen frustriert oder zufriedenstellt. Vielleicht werden die Charaktere gestört oder sie einigen sich irgendwie, sodaß der Konflikt nicht abgeschlossen wird. Wenn keiner eine gute Idee hat, kann man den Wurf auch einfach wiederholen.

Man kann es auch so regeln, daß beide Charaktere ihr Ziel nur teilweise erreichen: Vielleicht verraten die Spione bei ihrem Saufgelage *beiderseits* aus Versehen die Information, auf welche die andere Seite aus war.

Proben in Konflikten

Das Ergebnis einer Probe wird auch in Konflikten ganz normal ermittelt. Meistens sind beide Seiten erfolgreich, aber eine unterliegt im Konflikt – das ist ganz einfach erzählt, es bedeutet nur, daß die Bemühungen des unterlegenen Charakters durch den anderen zunichte gemacht werden oder ein ansonsten fehlerloses Manöver durch den Gegner vorhergesehen und vereitelt wird. Wenn man den Ideen aus dem Abschnitt Ergebnisse beschreiben grob folgt, wird die Szene sicher mitreißend!

Meistens machen die Helden in ihren Geschichten dämliche Fehler, die es dem Gegner erlauben, zu triumphieren – häufiger ist es einfach Pech oder die Überlegenheit des Gegners, an der Charaktere scheitern. Das gleiche gilt für das Solar System: Ein Sieg des Gegners heißt nicht, daß der eigene Charakter unfähig ist; es gibt jede Menge andere Gründe für eine solche Entwicklung.

Wenn man Proben in Konflikten ablegt, darf der Gewinner das Ergebnis als Effekt festhalten, eine andere Probe damit unterstützen, eine Gabe aktivieren oder andere Regeln einsetzen, die eine erfolgreiche Probe voraussetzen. Die Probe des Verlierers gilt für alle diese Fälle als mißlungen.

Mehrere Beteiligte

Wenn verschiedene Charaktere in einem Konflikt Unterstützung leisten, ist es ganz einfach: Man benutzt die Regeln für die Unterstützung von Proben.

Wenn ein Konflikt aber mehrere Beteiligte mit widersprüchlichen Zielen hat, dann ist die Situation etwas anders: Alle machen ihre Probe und die Ergebnisse werden verglichen. Die Seite mit dem besten Ergebnis gewinnt, aber die anderen können Teilerfolge erzielen, wenn ihre Ziele nicht völlig voneinander abweichen. In jedem Fall gewinnt aber die Seite mit dem besten Ergebnis und kann ihr Ziel vollständig erreichen.

Solo-Konflikte

Es kommt selten vor, aber manchmal muß ein Charakter Proben ablegen, um einfache Hindernisse auf seinem Pfad zu überweisen. Im Großen und Ganzen wird das schon im Abschnitt Proben behandelt: Man wählt eine entsprechende Probe und das Ergebnis zeigt, wie gut der Charakter die Situation bewältigt. Jedes Ergebnis, das kein Fehlschlag ist, bedeutet, daß der Charakter den „Konflikt“ gewinnt.

Unentschieden richtig nutzen.

Unentschiedene Konflikte eignen sich gut, die Geschwindigkeit einer Geschichte zu steuern, aber sie sind frustrierend für Charaktere, die ihre Ziele verfolgen. Besonders neue Charaktere werden sie häufiger erleben. So ein Unentschieden sollte mit Vorsicht behandelt werden.

Ein Vorschlag um dies zu erreichen: Bei einem Unentschieden darf der Spielleiter die Situation verändern und dadurch den Konflikt vorzeitig beenden. Bei einem Kampf zwischen zwei Degenfechtern könnte z.B. der Boden unter ihren Füßen nachgeben, wodurch beide in einen unterirdischen Fluß stürzen.

Es gibt aber eine Situation, wo ein einfacher Erfolg nicht reicht, und zwar, wenn der Charakter gegen einen zuvor etablierten Effekt angeht. Wenn das geschieht, muß die Probe des Charakters besser sein als der Wert des Effektes. Eigentlich ist es ein verzögerter Konflikt mit dem Charakter, der den Effekt erzeugt hat.

Gegen Effekte muß man angehen, wenn ein Gegner diese als Fallen oder andere Hindernisse einbringt, aber ein Effekt kann ganz unbeabsichtigt zwischen einem Charakter und seinen Zielen stehen. Der Spielleiter kann gewisse außerordentliche Eigenschaften des Settings als Effekt definieren (sie könnten zum Beispiel vor längerer Zeit von anderen Nebencharakteren erzeugt worden sein), aber das sollte nicht allzu oft geschehen, da Effekte sehr mächtig sein können.

Effekte, die in Konflikten gegen Charaktere eingesetzt werden, können an Wirkung verlieren, ähnlich wie Charaktere Schaden nehmen: Der Spielleiter kann den Wert des Effektes verringern, wenn dieser in einem Konflikt besiegt wird; er kann sogar festlegen, daß der siegreiche Charakter den Effekt vollständig aufhebt.

Man sollte nicht vergessen, daß Konflikte ohne aktive Gegner weder sinnvoll noch notwendig sind: Wenn die Spieler *früher oder später sowieso gewinnen*, braucht man keinen Konflikt. Die Ziele von Konflikten sollten immer wichtig sein und wenn das nicht zum Ausdruck kommt, braucht man wahrscheinlich keinen Konflikt. Deswegen sind das Überklettern von Mauern, die Entzifferung alter Dokumente, eine Verkleidung und andere Vorhaben nur dann als Solokonflikte wichtig, wenn ein Fehlschlag wichtige Konsequenzen hat.

Nebencharaktere in Konflikten

Charaktere, die vom Spielleiter geführt werden, können sehr gut an Konflikten teilnehmen; die meisten Konflikte gibt es zwischen Spielercharakteren und Nebencharakteren.

Nebencharaktere, die gegen oder für die Interessen von Spielercharakteren handeln, können in Konflikte eingreifen. Aber Nebencharaktere haben untereinander keine Konflikte – hier unterscheidet der Spielleiter wie der Konflikt ausgeht. Einige Gaben können Spielern die Kontrolle über Nebencharaktere geben, die genaue Regel lautet, daß es nur einen Konflikt geben kann, wenn mehrere Spieler beteiligt sind.

Mehr Informationen über Nebencharaktere gibt es im Kapitel Spielleitung. In diesem Kapitel wird auch beschrieben, warum der Spielleiter die Kontrolle über den Verlauf gewisser Ereignisse hat.

Ich hab verloren!

Manchmal verlieren Charaktere Konflikte, was den Spielern aber nicht paßt, da das Ergebnis zum Nachteil des Charakters sein kann oder ihn sogar sein Leben kosten kann. Glücklicherweise bieten die Regeln einen Ausweg: Der Spieler kann den Konflikt erweitern, um dann im Detail zu versuchen, das Ergebnis abzuwandeln. So ein erweiterter Konflikt wird dann Schritt für Schritt abgehandelt. In erweiterten Konflikten gibt es viele Gelegenheiten, Schaden zu nehmen und Reserven auszugeben, daher dauern sie länger als einfache Konflikte. Üblicherweise werden nur die wichtigsten Konflikte erweitert.

Konflikte ohne Gegenwehr

Die Frage nach Ansatz und Angemessenheit gelten für alle Beteiligten in einem Konflikt und manchmal kann es sein, daß ein Charakter gegen ein Ereignis ist, aber nichts dagegen unternehmen kann.

Auch wenn die Charaktere (und Spieler) viele Rechte im Solar System haben, können sie nicht jedes beliebige Ereignis über einen Konflikt abwenden. Aber sie müssen nicht viel tun, um zu zeigen, daß es geht: Wenn vorstellbar ist, daß ein anderer Charakter aufgehalten werden kann, dann ist es einen Versuch wert, selbst wenn es sehr unwahrscheinlich ist.

Nehmen wir als Beispiel einen Wilden, der vor Gericht angeklagt wird. Wenn der Wilde die gesetzgebende Kultur verachtet und die Amtssprache nicht spricht, wird er seinen Gegner nicht vor Gericht bezwingen können. Der Angriff lässt sich mit seinen Mitteln schlichtweg nicht abwehren. Dennoch muß der Kläger eine erfolgreiche Probe ablegen.

Auch wenn man nichts gegen einen Gegner unternehmen kann, der den Wendepunkt geschickt wählt, heißt es nicht, daß der Konflikt nicht erweitert werden kann. Das Beispiel ist ein Angriff aus dem Hinterhalt: Der Angreifer wird die erste Probe ohne Gegenwehr durchführen können, aber das Opfer wird sicherlich in den erweiterten Konflikt gehen.

Freunde und Familie mit Schwächen bereiten denen Leid, die sich um sie sorgen.

Eine meiner Aufgaben als Spielleiter ist es, die Spielercharaktere zu provozieren, indem ich sie in schwierige Situationen mit anderen Charakteren bringe. Das habe ich mit Bill und Ted Cochran gemacht, die unerschrockenen Goldsucher und Teilzeit-Halunken.

Bill war Lauris Charakter und ich spielte Ted. Ted war schon immer das Problemkind dieses Duos und hatte einen Hang dazu, zu trinken und Ärger zu machen.

„Die letzte Woche hab ihr gearbeitet, aber Ted war mal wieder mürrisch und schweigsam. Ihr hattet in der Nähe der Mine Spuren gefunden, die auf Indianer schließen lassen. Vor etwa einer halben Stunde war Ted losgegangen um Essen zu kochen, und als du schaust, was er treibt, findest Du ihn am Mineneingang mit einer Flasche Fusel, aber ohne Essen in der Nähe."

Das war natürlich ziemlich platt, aber daraus entwickelte sich ganz von allein ein Streit zwischen den beiden Brüdern. Ted gab zu, den Schnaps von den Indianern gekauft zu haben, aber er zeigte keine Reue und blieb dabei, daß ein Mann nunmal Bedürfnisse habe.

„Es sieht so aus, Ted ist unglücklich wegen der Mine und der Ausbeute. Er will etwas Abwechslung, wenigstens eine Zeitlang. Und wenn Du nicht klein beigibst und mit ihm die Stadt besuchst, haben wir einen Konflikt" erzählte ich Lauri.

„Er will also, daß wir ausgehen und unsere Ersparnisse auf den Kopf hauen? Wir werden niemals mit der Mine fertig, wenn sich diese Einstellung nicht ändert. Ich halte dagegen und werd ihm den Marsch blasen" sagte Lauri und akzeptierte damit den Konflikt.

„OK, die Brüder streiten sich und wir machen Proben um zu sehen, wer zukünftig das Sagen hat. Ted benutzt ganz klar Wille, schließlich geht es nur um seinen Sturkopf, er will wieder mit Dir los und ein paar Brüche machen" begann ich.

„Hmmm... Bill und Ted sind beide harte Jungs, also nehme ich auch Wille, schließlich haben wir es beide nicht mit Worten. Obwohl, ich werde noch Bibelkunde dazunehmen, Bill hat in solchen Fällen immer einen Bibelvers auf Lager" entgegnete Lauri.

Wir hatten uns auf die Eigenschaften geeinigt und legten die Proben ab. Beide Brüder blieben stur, doch Bill hatte den längeren Atem: Meine Probe war nur ein knapper Erfolg und Lauris war großartig. Also beschrieben wir, wie die Brüder ein paar harte Worte wechselten, und sich für den Rest des Tages anschwiegen; das ganze nahm erst ein Ende als Bill seinem Bruder mit der Bibel in der Hand eine Gardinenpredigt hielt – und zu seiner Überraschung hielt er bald seinen heulenden Bruder in den Armen, der für seine Taten und Absichten um Vergebung bat. Die Katastrophe war erstmal abgewendet.

Erweiterte Konflikte

Die meisten Konflikte sind nur übergangsweise wichtig und haben keinen besonderen Rahmen. Die wenigen, die sich als wichtige Wendepunkte herausstellen könnten, verdienen aber unsere ungeteilte Aufmerksamkeit.

Jeder Spieler (außer dem Spielleiter) kann einen Konflikt erweitern, wenn sein Charakter an ihm beteiligt war, und so einen erweiterten Konflikt beginnen. Ein Konflikt wird stets nach den ersten Proben erweitert, und es ist unerheblich, ob der Charakter den ursprünglichen Konflikt gewonnen oder verloren hat. Dann beginnt der erweiterte Konflikt, in dem die Charaktere ihre Differenzen in einer detaillierten schrittweisen Betrachtung klären können.

Warum eskalieren?

Dafür gibt es zwei Gründe: Zum einen kann es sein, daß man mit dem Ergebnis eines verlorenen Konfliktes unzufrieden ist und will, daß ein Charakter alles gibt, um das Ergebnis doch noch zum eigenen Vorteil zu wenden. Zum anderen kann man versuchen, den Umfang eines Konfliktes zu manipulieren: Wie im Abschnitt *Ansatz, Angemessenheit, Umfang* beschrieben kann es Ziele geben, die für einen einfachen Konflikt nicht angemessen sind. Mit erweiterten Konflikten kann man auch diese Ziele behandeln.

Die Frage nach der Angemessenheit ist sehr von der jeweiligen Kampagne abhängig. Für eine epische Pulp-Kampagne kann zum Beispiel gelten, daß man wichtige Charaktere nicht mit Sicherheit töten kann. Der Sturz von den Klippen muß nicht das Ende bedeuten. Genauso ist es unwahrscheinlich, daß ein Comic-Superheld seine langjährige Liebe *wirklich* für immer verläßt, also reicht auch ein einfacher Konflikt nicht. Solche kapmagnenspezifischen Normen können durch die Eskalation zu erweiterten Konflikten außer Kraft gesetz werden – was als Nebensächlichkeit unangemessen ist, bekommt durch den erweiterten Konflikt eine entsprechende Bühne.

(Natürlich gibt es auch Dinge, die in einer Kampagne *niemals* vorkommen sollten, weil es dem Stil der Kampagne widerspricht. Dies gilt insbesondere, wenn man mit jüngeren Spielern spielt. Solche Dinge sollten niemals als Ziel eines Konfliktes akzeptiert werden.)

Auf jeden Fall bedeutet ein erweiterter Konflikt, daß die Spieler allen Details des Regelsystems ausgesetzt werden, und häufig geben sie dabei alles, um zu gewinnen. Das macht Spaß, wenn der Konflikt wichtig ist, aber wenn es nicht wirklich um etwas geht, dann kann es schnell langweilig werden – viel Gewürfel und Gerede um etwas, was niemand interessiert, das ist nunmal nicht spannend. Also sollte man sich gut überlegen, bevor man in einen erweiterten Konflikt geht und ihn auch aufgeben, wenn das das richtige ist.

Umfang und Ziele erweiterter Konflikte

Wenn ein Konflikt erweitert wird, dann wird das bisherige Ergebnis sozusagen aufgehoben: Es ist immer noch ungeklärt, wie die Sache ausgeht! Das heißt vielleicht, daß man das Spielgeschehen etwas „zurückdrehen muß“, doch meistens reicht es zu beschreiben, wie der Sieg nur eine kurze Episode war, bevor der echte Konflikt beginnt. Ein Charakter rappelt sich nach dem Ringkampf mit einem Bär erschöpft wieder auf, nur um mit Schrecken zu sehen, daß auch der Bär wieder auf die Füße kommt, um nur ein Beispiel zu nennen.

Zu Beginn des erweiterten Konfliktes stellt der Spielleiter sicher, daß die Ziele der Charaktere klar sind. Es ist durchaus möglich, daß die Ziele des einfachen und des erweiterten Konfliktes sich unterscheiden, schließlich ist die Situation jetzt viel ernster.

In erweiterten Konflikten sind die Ziele der Charaktere noch wichtiger, da die Spieler sie im Laufe des Konflikts ändern können. Das Spielgeschehen wirkt sich auch auf den Konflikt aus, deswegen kann ein Konflikt durchaus in Inhalt und Form wechseln. Eine Rauferei kann zu einer Verfolgungsjagd werden und daraus kann die Flucht vor einem spurenlesende Verfolger werden – der erweiterte Konflikt geht solange weiter, wie die Ziele der Charaktere einander widersprechen, egal ob sich dieser Widerspruch inhaltlich ändert oder nicht.

Die Verhandlungsphase

Erweiterte Konflikte sind Abfolgen von Proben; im Prinzip schlagen die Charaktere aufeinander ein wie es ihnen gefällt, bis eine Seite aufgibt oder besiegt ist.

Jede Runde beginnt mit der Verhandlungsphase: Die Spieler beschreiben, was ihre Charaktere in dieser Runde unternehmen, um ihre Ziele weiter zu verfolgen. Sie kündigen auch an, welche Fähigkeiten sie einsetzen werden. Die Verhandlungsphase heißt so, weil niemand raten muß, was seine Gegner vorhaben, die *Spieler* unterhalten sich über die Situation und beschreiben Handlungen, die allen sinnvoll erscheinen. Es gibt einige Dinge, die die Spieler für ihre Charaktere festlegen müssen:

Eingesetzte Fähigkeit Wie bei einer normalen Probe wählt der Spieler die Fähigkeit. Aber die einzelnen Proben in erweiterten Konflikten sind so unmittelbar, daß es keine Gelegenheit für unterstützende Proben gibt. Deswegen wählt jeder Spieler nur eine Fähigkeit.

Verhältnis der Fähigkeiten Die Spieler der am Konflikt beteiligten Charaktere müssen festlegen, in welchem Verhältnis ihre Handlungen stehen. Jedes Paar Handlungen ist entweder gegenläufig oder parallel: Gegenläufige Handlungen bedingen sich gegenseitig und können sich in ihrer Effektivität behindern, parallele Handlungen haben nichts miteinander zu tun und betreffen den Gegner direkt. Die Spieler sollten abhängig von der jeweiligen Situation entscheiden, wie das Verhältnis ist. Wenn ein Charakter einen anderen mit Charme (I) rumkriegen will, während er mit Faustkampf (E) verprügelt wird, dann sind die Handlungen wahrscheinlich parallel. Wenn die Charaktere allerdings ähnliche Fähigkeiten gewählt haben, dann handelt es sich höchstwahrscheinlich um gegenläufige Handlungen.

Wirkung Jeder Spieler muß festlegen, ob die Handlung des Charakters Schaden verursacht (wie im Abschnitt Schaden beschrieben), oder ob sie Bonuswürfel für eine andere Probe erzeugt. Das hängt wieder vom Spielgeschehen ab: Wenn der Charakter direkt auf sein Ziel hinzuarbeitet, ist es wahrscheinlich Schaden, während Bonuswürfel eher für Planung und Vorbereitung stehen.

Das klingt zunächst vielleicht schwierig, aber schnell werden die Spieler „parallele Probe auf Faustkampf für Bonuswürfel, weil ich versuche, eine bessere Position zu erreichen“ oder vergleichbares sagen. Die Spieler können ihre Entscheidung in Reaktion auf die Ankündigung anderer Spieler revidieren, die Verhandlungsphase ist erst beendet, wenn alle mit den angekündigten Handlungen einverstanden sind.

Wenn die Spieler sich partout nicht einigen können, dann wird der Spielleiter helfen, eine Einigung zu finden. Wenn alles andere fehlschlägt, muß ein Spieler, der auf eine gegenläufige Handlung besteht, eine defensive Handlung wählen.

Vielleicht ist es einfacher, dem Spielleiter zu sagen, was die Charaktere vorhaben und er setzt das dann entsprechend der Regeln um. Erweiterte Konflikte haben die detailliertesten Regeln, deswegen kann es am Anfang etwas mühsam wirken; es empfiehlt sich, sie sparsam einzusetzen, und zwar nur, wenn es wirklich darum geht, einen Konflikt zu eskalieren.

Defensive Handlungen

Während der Verhandlungsphase gibt es eine besondere Handlung, die defensive Handlung. Sie wird immer mit einer der passiven Fähigkeiten durchgeführt und es ist immer eine gegenläufige Handlung, um Bonuswürfel zu bekommen. Außerdem ist es die einzige

gegenläufige Handlung, mit der man Bonuswürfel bekommen kann – mit anderen Fähigkeiten kann man nur über parallele Handlungen Bonuswürfel bekommen.

Mit passiven Fähigkeiten kan man im Spielgeschehen niemals etwas vorantreiben. Der Charakter kann sich ängstlich in eine Ecke kauern, geschickt zur Seite springen, die Zähne zusammenbeißen und weiter tun, was er gemacht hat. Unabhängig von äußeren Umständen kann ein Charakter immer die passive Fähigkeit wählen – der Gegner kann vielleicht den Einsatz einer bestimmten passiven Fähigkeit erzwingen, aber es gibt keine Situation, in der ein Charakter nicht auf die passive Fähigkeit zurückgreifen kann, selbst wenn das Spielgeschehen ihm keine andere Handlungsmöglichkeit einräumt.

Darüberhinaus kann man mit defensiven Fähigkeiten eine ganz hinterhältige Sache machen: Der Spieler, der die defensive Fähigkeit einsetzt, kann an dieser Stelle *das Ziel seines Charakters im Konflikt ändern*. So kann ein Charakter mitten in einem erweiterten Konflikt herausfinden, daß der maskierte Angreifer in Wahrheit seine Frau ist – ganz gewiß ein guter Grund für eine kurze Pause und eine Neubewertung der Prioritäten. Der Spielleiter (oder ein anderer Spieler) kann sehr wohl verlangen, daß ein Charakter eine Runde mit einer defensiven Handlung verbringt, wenn die Ziele des Charakters sich ändern.

Handlungen durchführen

Ist die Verhandlungsphase abgeschlossen, kann man schnell feststellen, wie die Handlungen ausgehen: Jeder macht eine Probe auf die gewählte Fähigkeit und entsprechend der gewählten Wirkung wird das Ergebnis der Probe angewandt.

Es gibt zwei wichtige Unterschiede zwischen normalen Proben (wie im Kapitel Proben beschrieben) und denen in erweiterten Konflikten: Ein Charakter kann keine unterstützenden Proben machen, sondern muß eine Probe für Bonuswürfel ablegen und diese in der nächsten Runde einsetzen, wenn er mehrere Fähigkeiten einsetzen will.

Der andere Unterschied sind die Überraschungswürfel in der ersten Runde: Der Gewinner des ursprünglichen Konfliktes bekommt in der ersten Runde so viele Bonuswürfel, wie die Differenz zwischen den ursprünglichen Proben betrug. Diese Bonuswürfel stehen für seinen Vorteil, den er sich vor dem erweiterten Konflikt erarbeitet hat.

Abhängig vom Verhältnis und der Wirkung der Fähigkeit, wie sie während der Verhandlungsphase festgelegt wurden, ergeben sich folgende Auswirkungen:

Gegenläufige Proben werden voneinander abgezogen, sodaß nur das höhere Ergebnis übrigbleibt. Genauer wird das höhere Ergebnis um das niedrigere verringert, um festzustellen, wie sich diese Fähigkeit im erweiterten Konflikt auswirkt (das gilt nicht für die Auslegung der Probe oder Transzendenz) und das niedrigere Ergebnis hat keine mechanische Auswirkung.

Parallele Proben haben keine Auswirkung aufeinander, sie beide treten vollständig inkraft.

Schadensproben verursachen entsprechend ihrer Höhe Schaden, während

Bonuswürfel-Proben Bonuswürfel in Höhe des Ergebnisses ergeben. Diese Würfel müssen entweder sofort eingesetzt werden, um die Probe eines anderen Charakters zu unterstützen, oder sie müssen für die eigene Probe in der nächsten Runde eingesetzt werden.

Anders gesagt: *gegenläufige Proben für Schaden* verursachen Schaden in Höhe der Differenz der Proben bei dem Charakter mit dem schlechteren Ergebnis und *parallele Proben für Schaden* verursachen bei allen beteiligten Schaden in Höhe des Ergebnisses der Probe. Genauso gibt es bei Proben für Bonuswürfel entweder Bonuswürfel in Höhe der Differenz bei gegenläufigen und die volle Anzahl Würfel bei parallelen Handlungen.

Unentschieden

Wenn gegenläufige Proben das gleiche Ergebnis haben, dann hat keine der beiden eine Auswirkung. Stattdessen sind die Charaktere durch den anhaltenden Konflikt erschöpft – beide Spieler müssen sofort einen Punkt aus der Reserve der eingesetzten Fähigkeit ausgeben oder den Konflikt aufgrund großer Erschöpfung aufgeben (oder aus anderen Gründen, die zum Spielgeschehen passen).

So ein Unentschieden bietet dem Spielleiter eine gute Gelegenheit, die Situation zu verändern – einige Zeit vergeht und andere Charaktere kommen in die Szene, die Konfliktgegner bewegen sich an einen anderen Ort oder ein zeitweiliger Effekt im Konflikt endet. Idealerweise ergibt sich bei jedem Unentschieden eine klare Veränderung, aufgrund derer die Charaktere ihre Methoden und Ziele überdenken: Zum Beispiel könnten die neuen Umstände einen Charakter dazu zwingen, eine andere Fähigkeit als bisher einzusetzen.

Parallele Handlungen können an sich kein Unentschieden haben, da sie voneinander unabhängig sind. Doch selbst so kann eine Gruppe entscheiden, daß gleichzeitige Mißerfolge (0) bei parallelen Handlungen die oben beschriebenen Auswirkungen haben.

Das Ende einer Runde

Nachdem die Ergebnisse der Proben feststehen, sollte die Gruppe beschreiben, wie sich das Spielgeschehen entwickelt: Die Charaktere sind in ihren Bemühungen erfolgreich (oder nicht) und ihre Handlungen verändern die Situation. Das hat Auswirkungen auf die

Die üblichen passiven Fähigkeiten

Ausdauer (E) Die Fähigkeit des Charakters, körperliche Schmerzen und Erschöpfung auszuhalten, seien sie durch äußere Umstände, Verletzungen oder große Anstrengungen verursacht.

Reaktion (I) Die Fähigkeit des Charakters, schnell und klar zu denken, genauso wichtig um die Initiative zu ergreifen und um Verborgenes zu entdecken

Wille (S) Die Willensstärke des Charakters und seine Standhaftigkeit im Angesicht von Unbill, Streß oder sozialem Druck.

Gibt der Spieler oder der Charakter auf?

Wie überall in den Regeln ist es wichtig, genau hinzuschauen: Der *Spieler* gibt den Konflikt auf, wenn sich das Blatt gegen den *Charakter* wendet. Das ist kein Versehen.

Einige Spieler wollen einen Konflikt vielleicht nicht aufgeben, weil der Charakter die Sache so wichtig hält, daß er dafür stirbt. Das ist schön und gut, aber das muß nicht dem Willen des Spielers entsprechend. Vielleicht versucht der Charakter zum Beispiel bösen Kultisten zu entkommen und kämpft bis zur völligen Erschöpfung, während der Spieler entscheidet, daß der Konflikt sowieso verloren ist und aufgibt – oder vielleicht will er gar keine Zeit auf einen Kampf verschwenden, wenn es viel spannender ist, wenn der Held gefangengenommen wird!

Außerdem muß es nicht heißen, daß der Spieler alle seine mechanischen Ressourcen aufbraucht, wenn der Charakter „alles gibt“, um zu gewinnen. Der Schadensmonitor eines Charakters ist eher abstrakt zu verstehen und weniger als Abbild eines fiktiven Zustandes. Der Charakter kann verlezt und erschöpft sein, ohne daß ein Kästchen auf dem Schadensmonitor ausgefüllt ist – und andersherum!

nächste Runde, in der die Spieler neue Handlungen und Fähigkeiten wählen. Deswegen ist es wichtig, daß die Ereignisse dynamisch bleiben, damit der erweiterte Konflikt spannend bleibt.

Am Ende einer Runde kann ein Spieler auch entscheiden, den Konflikt aufzugeben. Das ist so wichtig, daß der Spielleiter vielleicht am Ende jeder Runde fragen sollte, ob jemand (er eingeschlossen) den Konflikt aufgeben will.

Wenn ein Spieler entscheidet, den Konflikt aufzugeben, gewinnt sein Gegner. Die Situation wird mit den bestehenden Zielen der Charaktere im Hinterkopf abgeschlossen. Wenn es noch Unstimmigkeiten über die Auswirkungen gibt, wird der Konflikt fortgeführt bis alle Spieler der beteiligten Charaktere sich auf ein Ergebnis einigen können.

Erweiterte Konflikte enden auch, wenn eine Seite Schaden auf Stufe 7, also über tödlich, erleidet. Dieser Charakter *kann den Konflikt nicht weiterführen* und scheidet automatisch aus, weil er zu erschöpft oder verletzt ist, um seine Ziele weiter zu verfolgen. Außerdem liegt das Schicksal eines solchen Charakters in der Hand des Gewinners, der sich beliebige Auswirkungen für seinen Gegner aussuchen kann, auch den Tod des Charakters. Abhängig von der Situation kann es auch andere permanente Auswirkungen geben, zum Beispiel der Verlust eines Körperteils oder der Seele. Deswegen kann es sehr wichtig sein, einen Konflikt vorher aufzugeben.

Und schließlich endet ein Konflikt, wenn ein Charakter die Bedingungen zur weiteren Teilnahme nicht erfüllen kann, zum Beispiel, wenn er keine Reservenpunkte mehr hat, um mit Schaden auf Stufe 6 zu handeln oder wenn es ein unentschieden gibt.

Wenn der Konflikt nicht endet, folgt eine weitere Runde, die mit einer Verhandlungsphase beginnt. Das geht solange weiter, bis der Konflikt auf eine der beschriebenen Weisen endet.

Besondere Handlungen

Manchmal tun Charaktere etwas, womit sie weder direkt Schaden noch Bonuswürfel erzeugen wollen. Normalerweise hat das mit Gaben zu tun: Durch bestimmte Gaben können Charaktere besondere Dinge tun, die keine der beiden Wirkungen haben, wenn zum Beispiel ein Angriff einen Gegner auf irgendeine Art keinen Schaden zufügt.

Eine andere Möglichkeit ist, daß ein Charakter während eines Konfliktes einen Effekt erschaffen will – auch das ist möglich, solange das Ergebnis der Handlungs als Effekt besser paßt als einfache Bonuswürfel für die nächste Handlung.

Als Faustregel gilt, daß jeder Charakter pro Runde eines erweiterten Konflikts nur eine Probe ablegen kann. Damit ist automatisch die Handlung, für die die Probe abgelegt wird, die Handlung des Charakters für diese Runde. Die einzige Ausnahme hierfür sind Handlungen auf Grundlage von Gaben, die diese Regel ausdrücklich außer Kraft setzen. Unwichtige Handlungen, die keine Probe erfordern, können hingegen im Laufe einer Runde oder zwischen zwei Runden stattfinden.

Gegen besondere Handlungen kann man sich wehren, wenn sich die Möglichkeit dazu ergibt. Ob zum Beispiel ein Zauberspruch gegenläufig oder parallel ist, hängt natürlich vom Setting ab, aber auch davon, was der Gegner konkret dagegen unternimmt.

Alle Handlungen, die Proben benötigen, haben im erweiterten Konflikt eine konkrete mechanische Wirkung. Das kann Schaden sein, Bonuswürfel, die Effektivität des Gegner beeinflussen (mittels gegenläufiger Handlungen), ein Effekt, und so weiter. Auf jeden Fall wird jede Probe *etwas bewirken*, es gibt keine Handlungen, die mechanisch sinnlos sind.

Mehrere Charaktere im Erweiterten Konflikt

Wenn mehrere Charaktere an einem erweiterten Konflikt beteiligt sind, wird es etwas komplizierter. Im Grunde ändert sich aber nicht viel.

Während der Verhandlungsphase müssen die Spieler herausfinden, wer gegen wen vorgeht und wessen Handlungen gegenläufig oder parallel sind. Das ergibt sich aus dem Spielgeschehen: Ein physischer Angriff wendet sich gegen dessen Ziel und die Verteidigung der Ehre der Erbin ist gegenläufig zu allen Versuchen, ihren Namen durch den Schmutz zu ziehen, sei es nun ein einziger oder mehrere.

Schwierig wird es, wenn ein Charakter mehrere Gegner angreift oder sich gegen mehrere Angriffe verteidigt. Auch wenn das theoretisch ganz einfach klingt, kann es in der Praxis für neue Gruppen etwas problematisch sein. Deswegen hier ein paar Details:

Ziele bestimmen

Wenn ein Charakter Schaden verursacht, versucht sein Opfer normalerweise, sich dagegen zu schützen. Wenn aber jemand einen anderen Charakter schützt, liegt die Sache anders. Unter anderem könnte in diesem Fall der Beschützer anstelle des anvisierten Opfers den Schaden nehmen.

Mehreren Zielen Schaden zufügen

Wenn die Handlung eines Charakters sich auf mehrere Ziele auswirkt, wirkt sich die Probe auf jedes einzeln aus. Wenn man also einen schweren Felsen mit einer überragenden (4) Probe auf eine Gruppe fallen läßt, bekommt jeder Schaden auf Stufe 4 und jeder betroffene Charaktere muß sich einzeln dagegen wehren.

Genauso kann ein Charakter, abhängig vom Spielgeschehen, auch andere verteidigen.

Da sowohl Angriffe gegen als auch die die Verteidigung von mehreren Charakteren situationsabhängig sind, sind solche Handlungen üblicherweise nicht ohne explizite Vorbereitung möglich. Der Spielleiter entscheidet letztlich, ob eine Situation die entsprechenden Bedingungen erfüllt.

Verteidigung gegen mehrere Angriffe

Wenn mehrere Charaktere einem gemeinsamen Gegner Schaden zufügen wollen, kann der Verteidiger sich wie oben beschrieben gegen mehrere dieser Angriffe wehren. Jeder Angriff würde einzeln gegen die Verteidigung gewertet werden, wodurch der Verteidiger mehrfach Schaden nehmen, verschiedenen Angreifern Schaden zufügen kann oder eine Mischung von beidem.

Unakzeptable Handlungen

Die Regeln über Ansatz, Angemessenheit und Umfang gelten genauso für Handlungen in erweiterten Konflikten wie beim Formulieren von Zielen in Konflikten. Ein erwähnenswerter Sonderfall sind Handlungen, die die Ziele des Konfliktes vorwegnehmen – wenn ein Charakter seine Schwester vor einem Kultisten retten will, kann er nicht einfach ankündigen ihn zu töten, da ein Erfolg bei dieser Probe den Konflikt selbst beenden würde. Stattdessen müssen alle Handlungen als Absichten verstanden werden und was genau passiert, wird beschrieben, nachdem man weiß, wieviel Schaden der Charakter macht und wenn klar ist, ob der Gegner vielleicht aufgibt.

Ob eine Handlung akzeptabel ist oder nicht, hängt sehr von der jeweiligen Situation ab. Der Gegner kann immer Widerspruch einlegen, wenn er glaubt, daß eine Handlung seinem Charakter im Konflikt einen zu großen Nachteil verschafft. Alle beschreiben gemeinsam die Choreografie des Konflikts, in dem sie versuchen, ihre Gegner zur Aufgabe zu zwingen; diese Choreographie ist aber durch *Effektivität* und Fairness begrenzt. Jede Handlung im Konflikt muß den Charakter bei der Verfolgung seiner Ziele helfen können und gleichzeitig muß sie fair sein.

Die grundlegende Idee hier ist, daß man im erweiterten Konflikt das Recht hat, seinen Charakter Einfluß nehmen zu lassen, bis man aufgrund der formalen Regeln keine Möglichkeit mehr dazu hat. Charaktere können mit spannenden und schlauen Manövern um Vorteile ringen, aber dadurch ergeben sich Nachteile für den Gegner, ohne daß die Konfliktregeln ausgehebelt werden. Die einzige Möglichkeit, einem Charakter die Teilnahme an einem Konflikt zu verwehren, ist seinen Schadensmonitor zu füllen.

Eine Verteidigung gegen mehrere Angreifer ist natürlich nur das Gegenteil eines Angriffs gegen mehrere Charaktere. Generell sollte sich ein Charakter mit *defensiven Handlungen* gegen alle oder die meisten Angriffe in einer Runde verteidigen können, wenn sie nicht sehr unterschiedlich sind.

Handlungen für Bonuswürfel

Wie bereits erwähnt, kann ein Charakter, der Bonuswürfel erzeugen will, die Bonuswürfel in der gleichen Runde für die Handlung eines anderen Charakters einsetzen.

Verteidigt man sich mit einer defensiven Handlung erfolgreich gegen mehrere Gegner, dann bekommt man Bonuswürfel entsprechend des höchsten Ergebnisses der Gegner.

Effekte bekämpfen

Auch in erweiterten Konflikten sind Effekte sehr wichtig, sie können sogar das einzige sein, gegen das ein Charakter einen Solokonflikt durchführt. Eine andere Variante ist, daß ein Charakter einen oder mehrere Effekte mit in einen Konflikt bringt.

Man kann Effekte für Bonuswürfel einsetzen, aber man kann ihren Wert auch direkt gegen einen Gegner einsetzen. Effekte sind nicht aktiv, aber sie verteidigen sich gegen einen Charakter, wenn dieser ihnen durch die äußeren Umstände ausgesetzt wird. Ein Effekt „Mauer 3/E“ wird in einem erweiterten Konflikt zum Beispiel keine Rolle spielen, wenn ein Charakter nicht versucht, ihn niederzureissen, darüberzuklettern oder die Mauer zu umgehen.

Wenn der Effekt etwas aktives beschreibt, wie zum Beispiel einen wütenden Mob, dann sollte „aktiv“ als „eigene Initiative“ verstanden werden. Ein Mob als Effekt kann seine Wut in etwa soweit kanalisieren wie ein stürzender Felsen sich ein Ziel aussucht. Der Charakter, der den Mob anführt, kann ihn in eine ungefähre Richtung losschicken, aber andere Charaktere, die der fackelschwingenden Menge auweichen, müssen sich nicht unbedingt direkt mit ihr aussetzen.

Wenn ein Effekt aktiviert wird, dann entscheidet sein Besitzer ganz normal, ob die „Handlung“ gegenläufig oder parallel ist und ob die Wirkung Schaden verursacht oder Bonuswürfel erzeugt. Der Effekt muß keine Probe ablegen, sein Wert wird direkt benutzt.

Wenn ein Charakter seine eigene Handlung mit einem Effekt unterstützt, muß der Charakter seine Probe ablegen und setzt Bonuswürfel aus dem Effekt ein. Manchmal ist nicht ganz klar, ob der Effekt unabhängig handelt oder ob es Bonuswürfel für die Handlung des Charakters gibt. Hier hilft es, sich nach dem Spielgeschehen zu richten.

Wenn ein Charakter einen Effekt mit Schaden ausschalten will, wird der Schaden direkt vom Wert des Effektes abgezogen. Effekte sind also sehr empfindlich und halten parallelen Handlungen kaum stand, wenn diese gegen den Effekt möglich sind: Ein Computerprogramm, das als Effekt dargestellt wird, kann ein schwieriges Hindernis für einen Hacker sein, aber wenn man einfach einen Vorschlaghammer nimmt, um den Computer zu vernichten, dann wird diese parallele Handlung mit dem Effekt schnell kurzen Prozeß machen.

Strategien im Erweiterten Konflikt

Ein erweiterter Konflikt ist eine gute Idee, wenn ein Charakter nicht seine beste Fähigkeit benutzen konnte oder am Anfang einfach Pech hatte. Die Würfelergebnisse werden sich über mehrere Proben hinweg ausgleichen. Gegenläufige Handlungen sind eine gute Wahl für Charaktere, die mehr Ausdauer haben, aber stärkere Charaktere sollten versuchen, parallele Handlungen zu forcieren. Bonuswürfel für die eigenen Proben sind nur dann sinnvolle, wenn man versucht, mit ein paar hohen Ergebnissen zu gewinnen, vielleicht mit Hilfe einiger Gaben.

Ziele sollte man der Situation entsprechend anpassen. Es lohnt sich, Ziele auszuhandeln, die die Gegner akzeptieren können, wenn sie den Konflikt aufgeben. Oft geht es beim Gewinnen nicht nur darum, die passende Fähigkeit glaubhaft einzusetzen, sondern man sollte auch in der Lage sein, Ergebnisse auszuhandeln, die für alle Seiten akzeptabel sind.

Das Spielgeschehen sollte man aktiv zum eigenen Vorteil einsetzen: Der Erfolg oder Mißerfolg einzelner Handlungen verändert die gegebene Situationen, wodurch sich verschiedene Ansätze ergeben.

Im Konflikt gegen mehrere Gegner ist es wichtig, Ziele und Handlungen zu vereinbaren, die gegen sie alle wirken. Bei Konflikten gegen mehrere Gegner sollte man sich mit Effekten zu helfen wissen. Ein „Plattenpanzer 5/E“ wird eine zeitlang körperlichen Schaden abhalten, vielleicht hilft das, die Chancen zu anzugleichen.

Es lohnt sich, früh und regelmäßig aufzugeben! Einen Konflikt zu verlieren hat keine mechanischen Auswirkungen, nur das Spielgeschehen wird dadurch beeinflußt. Die Seite, die mehr zu verlieren hat, wird häufig gewinnen, weil sie sich durchbeißt.

Konflikte gegen Garnix?

Wenn ein Charakter in einem Solo-Konflikt einen Mißerfolg hat, dann ist der erweiterte Konflikt eher trivial. Der Charakter muß nur eine weitere Probe für Schaden machen, um „gegen garnix“ zu gewinnen. Ein Mißerfolg (0) zählt aber als Unentschieden, also kann der Charakter immer noch verlieren, wenn er keine Reservenpunkte mehr hat oder wenn die Bedingungen sich ändern: Zum Beispiel können Feinde auftauchen, die aus dem erweiterten Konflikt eine echte Herausforderung machen.

Ein fast gewisser Sieg in erweiterten Konflikten ohne Gegner ist beabsichtigt; es wird davon ausgegangen, daß die Charaktere die Fähigkeit oder das Glück mitbringen, sich irgendwie durchzuschlagen, wenn sie keine gefährlichen Gegner haben.

Pfade und Erfahrung

Bei Kampagnen mit dem Solar System steht die Entwicklung der Charaktere im Vordergrund, Veränderung, die durch Erfahrung und Konflikte verursacht wird. Die Charaktere beginnen mehr oder weniger ohne festen Boden unter dem Füßen und finden ihren Platz in der Welt indem sie durch ihre Entscheidungen mögliche Entwicklungen ausschließen und ihr Selbstbild schärfen, das zu Spielbeginn kaum mehr als ein farbenfrohes Bild ist.

Das Regelkonstrukt, mit dem die Spieler dieses Charakterwachstum steuern, nennen wir Pfad – jeder Charakter hat einen oder mehrere davon. Pfade sind die Quelle von Erfahrungspunkten (EP), die die Charaktere sammeln und benutzen, um mehr Macht zu gewinnen.

Das wachsende Machtpotential der Charaktere führt dazu, daß sie unabhängiger vom Setting werden und für sich und andere freier Entscheidungen fällen können. Das Endergebnis dieser Entwicklung ist die Transzendenz, in der die Geschichte eines Charakters ein Ende findet, nachdem er ein für alle Mal bewiesen hat, daß er ein Held ist.

Doch bevor das geschehen kann, braucht ein Charakter Pfade, an denen er wächst und dan Profil gewinnt. Hier ein paar Beispielpfade:

Pfad der Romanze (Person) Der Charakter hat eine Romanze mit einer anderen Person. Wir wollen wissen, was für eine Beziehung sich daraus entwickelt, und ob das Paar wirklich zusammen bleibt.

1EP: Für einen Flirt mit der Person.
2EP: Für positive Interaktion mit dieser Person. Geh mit ihr aus, oder rette sie vor einer Todesfalle.
5EP: Für eine Entwicklung der Beziehung, sei es die „nächste Stufe“ körperlicher Intimität, ein Eheversprechen, oder etwas anderes.
Abkehr: Beende die Beziehung.

Pfad der Liebe (Person) Der Charakter ist schwer verliebt. Er weiß aber nich unbedingt, wie er damit umgehen soll.

1EP: Dafür, die Liebe auszudrücken.
3EP: Aufgrund dieses Gefühls eine wichtige Entscheidung treffen.
Abkehr: Die Liebe verlassen und vergessen.

Wie man sieht, sind Pfade kurze Regeln dafür, wie gewisse Ereignisse im Spielgeschehen mit Erfahrungspunkten belohnt werden. Die Abkehr ist etwas besonderes: Wenn eine solche Situation eintritt, kann der Charakter den Pfad verlassen erhält sofort 10 EP. Der Haken dabei ist, daß Charaktere einen einmal verlassenen Pfad nie wieder einschlagen können: Die Abkehr ist eine permanente Veränderung des Charakters. Der Vergleich zwischen dem Pfad der Romanze und dem Pfad der Liebe zeigt, daß es zwei verschiedene Motive für Pfade gibt. Die häufigsten und vielleicht auch nützlichsten Motive sind das dramatische Motiv und das Motivations-Motiv.

Dramatisches Motiv Dieses Pfade beschreiben dramatische Umstände

1EP: Das dramatische Motiv ist Teil der Szene.
2EP: Der Charakter gerät in wichtige Situationen, die mit dem dramatischen Motiv zu tun haben.
5EP: Das dramatische Motiv entwickelt sich weiter.
Abkehr: Das dramatische Motiv spielt keine besondere Rolle mehr.

Motivations-Motiv Diese Pfade beschreiben innere Beweggründe

1EP: Der Charakter bringt seinen Beweggrund zum Ausdruck.
3EP: Der Charakter folgt seinem Beweggrund angesichts von Risiken, persönlichen Opfern oder anderer Mißgunst.
Abkehr: Der Charakter entscheidet, das durch den Pfad beschriebene Persönlichkeitsmerkmal abzulegen.

Diese Motive werden benutzt, um eigene Pfade zu bauen, was jede Gruppe im Laufe einer Kampagne tun wird (man muß nur die Details festlegen). Pfade werden häufig an die Bedürfnisse von Charakteren angepaßt, aber alle Spieler in der Gruppe müssen den Pfad verstehen und schätzen, ihn spannend finden. Für eine neue Kampagne ist es durchaus angemessen, einige übliche Pfade vorzubereiten, da verschiedene Genres sicherlich verschiedene Themen und Motive behandeln. Der Pfad des Blutrauschs ist für eine Kuscheltiere-Kampagne zum Beispiel kaum angemessen.

Wie die beiden Beispielpfade oben zeigen, ist es häufig möglich, ein Thema sehr ähnlich in beiden Motiven abzubilden. Dabei sollten die Spieler das Motiv wählen, daß am besten zu den Setting-Konventionen und zu ihrer Vorstellung vom Charakter paßt. Verschiedene Pfade sollten sich dabei nicht überschneiden, also keinen Pfad der Liebe und Pfad der Romanze für die gleiche Person. Es spricht jedoch nichts dagegen, wenn der eine Pfad in den anderen übergeht oder den Pfad der Liebe für zwei verschiedene Personen zu nehmen!

Am Ende des Heftes ist eine Liste mit Beispielpfaden. Diese Liste ist keineswegs vollständig oder spielfertig, für jede Kampagne muß man eine eigene Zusammenstellung passender Pfade entwickeln.

Steigerungen verdienen und einsetzen

Charaktere verdienen Erfahrungspunkte hauptsächlich durch ihre Taten oder das, was ihnen geschieht – mit anderen Worten, durch das *Spielgeschehen*. Immer, wenn etwas geschieht, was zum Pfad eines Charakters passt, sollte der Spieler dieses Charakters das anmerken und entsprechend EP aufschreiben (hier „ding!” zu rufen ist vielleicht ein bißchen albern, aber nicht unangemessen).

Mißbrauch von Pfaden

Es lohnt sich nicht besonders, Pfade für Erfahrung zu mißbrauchen, deswegen gibt es auch kaum Grund zur Sorge. Der Spielleiter sollte Richtlinien vorgeben, falls den Spielern nicht klar ist, worum es geht.

Ein guter Hinweis darauf, ob Pfade mißbraucht werden, ist die Frage, ob jeder jeder Gewinn von Erfahrungspunkten mit eigenständigen interessanten Ereignissen und bedeutenden Erscheinungen zusammenhängt. Es spricht nichts dagegen, viele Pfade zu haben und sie in schneller Folge anzuspielen, solange das Spiel dadurch vorangetrieben wird.

Es mag seltsam anmuten, wie einfach es ist, im Solar System „EPs zu machen“ – solche Sorgen sind unbegründet, das ist ein Ziel des Spiels! Die Spieler *sollten* ihre Aktionen so planen, daß sie möglichst viele Erfahrungspunkte bekommen, und es ist *ganz normal*, wenn ein Spieler in einer Szene mehrmals Erfahrungspunkte bekommt. So läuft das Spiel.

Es ist auch ganz normal, daß verschiedene Charaktere sich unterschiedlich schnell entwickeln. Ein Spieler ist nicht schlecht, nur weil sein Charakter nur wenige EP bekommt, genau wie es OK ist, viele zu sammeln. Die Dynamik der Erfahrungspunkte hängt von der Charakterentwicklung und dem Verständnis eines Spielers für die Themen seines Charakters ab. Spieler, die sich noch an ihren Charakter herantasten, werden weniger Erfahrungspunkte bekommen, genauso wie Spieler, die das Drama im Spiel etwas zurückstellen wollen. Im Solar System ist der Weg wichtig, nicht das Ziel.

In der Praxis bedeutet das, daß die Spieler ihre Charaktere ständig in Situationen führen, die wichtig für ihre Pfade sind: So können die Charaktere sich entwickeln und ihre Stärken ausbauen, die sie in zukünftigen Konflikten brauchen. Diese Stärken können dann eingesetzt werden, wenn es wirklich darauf ankommt.

Gesammelte Erfahrungspunkte werden in Steigerungen umgewandelt, mit denen die Charaktere dann weiterentwickelt werden. Wenn ein Spieler genug EP für eine Steigerung gesammelt hat, kann er auch das notieren und schauen, wie diese Steigerung sinnvoll eingesetzt wird.

Eine Steigerung bekommt man für fünf EP. Spieler sollten sowohl offene Steigerungen als auch verwendete Steigerungen festhalten; auch wenn der letzte Wert keinen wirklichen Nutzen hat, gibt es in einigen Runden doch einen kleinen Wettbewerb darum, wer die meisten EP eingeheimst hat.

Steigerungen kann man in Fähigkeiten, Reserven, Gaben und weitere Pfade investieren. Die jeweiligen Kosten kann man der unten stehenden Tabelle entnehmen. Abgesehen von den Steigerungskosten gibt es noch ein paar Einzelheiten zu bedenken:

Neue Fähigkeiten sollten nur dann gekauft werden, wenn es einen Grund dafür gibt, daß der Charakter sie beherrscht. Die Begegnung mit einem Lehrmeister, eine (körperliche) Wandlung, eine neue Arbeit oder ernsthafte Studien sind gute Beispiele dafür. Das gilt nicht für die Fähigkeiten, die Charaktere bereits ungelernt beherrschen: Wenn eine Fähigkeit zum Hintergrund eines Charakters paßt (sie also irgendwie zu seiner Person oder seiner Lebensführung paßt), dann kann sie jederzeit dazugenommen werden.

Bestehende Fähigkeiten kann man immer steigern, selbst mitten in einer Szene, wenn genügend Steigerungen vorhanden sind. Es ist gar kein Problem, eine Fähigkeit erst dann zu steigern, wenn man sie wirklich braucht. Allerdings sollte eine Fähigkeit nicht mehrere Stufen auf einmal gesteigert werden, falls das überhaupt je in Frage kommt.

Reserven kann man mit genug Steigerungen beliebig steigern, aber in einer Szene kann man jede Reserve nur einmal steigern. Sehr hohe Reservenwerte werden zunehmend teurer.

Gaben (mehr dazu im Kapitel Gaben) unterliegen besonderen Bestimmungen, da ein Charakter der Kampagne entsprechende Vorgaben erfüllen muß, um sie zu lernen (z.B. einen Lehrer dafür finden). Viele Gaben sind nur ausgewählten Personenkreisen zugänglich, zum Beispiel Gaben für Mitglieder eines geheimnisvollen Kultes. Ein Charakter muß diese Voraussetzungen erfüllen oder aushebeln, um solche Gaben zu lernen.

Pfade können nur gekauft werden, wenn der Charakter diesen Pfad vorher noch nicht hatte und der Spieler findet, daß dieser neue Pfad zum Charakter paßt.

Geschuldete Steigerungen

In manchen Situationen sollte ein Charakter sofort einen bestimmten Vorteil bekommen, selbst wenn er keine Steigerungen hat, um diesen zu zahlen. In einem Fantasy-Setting kann es zum Beispiel die Gabe des Adelsstandes geben, die für den gottgegebene Herrschaftsanspruch steht. Wenn ein Charakter in den Adelsstand erhoben wird, dann kann die Gruppe der Meinung sein, daß der Charakter sofort die entsprechende Gabe bekommt.

Hat der Spieler in dieser Situation nicht genug Steigerungen parat, dann werden die notwendigen Steigerungen als geschuldete Steigerungen notiert. Ein Charakter mit geschuldeten Steigerungen bekommt einen Strafwürfel für jede Steigerung, die er schuldig bleibt; diese Strafwürfel werden verwendet, sobald der Charakter Proben machen muß, die mit den geschuldeten Steigerungen zusammenhängen.

Außerdem müssen geschuldete Steigerungen bezahlt werden, sobald ein Charakter dazu in der Lage ist. Er kann seine Steigerungen nicht anders ausgeben, bis die Schulden beglichen sind.

Manchmal paßt es besser, daß ein Charakter bestimmte Kenntnisse nicht einfach so anwenden kann – wenn er die Paradoxa der Verteidigung studiert, verschwendet er vielleicht seine Zeit, bis er echte Kampferfahrung (und EP) gesammelt hat.

Steigerungen Verlieren

Ein Grundprinzip des Solar System ist, daß Charaktere Steigerungen nicht einfach so verlieren: Wenn ein Charakter in eine Situation gerät, durch die er zum Beispiel eine Gabe verliert, dann bekommt er die entsprechenden Steigerungen zurück. Besitzt er zum Beispiel einen wertvollen Gegenstand, der durch eine Gabe dargestellt wird, dann würde er diese Steigerung zurückbekommen, wenn er ihn irgendwie verliert.

Die Ausnahme dafür tritt ein, wenn Charaktere ganz bewußt auf etwas verzichtet; dann entscheidet der Spielleiter, ob der Charakter Steigerungen zurückbekommt oder nicht. Gaben, die man ohne Ersatz verlieren kann, werden häufig so beschrieben, daß entsprechende Umstände geschildert werden. Die Gabe des Adelsstandes kann zum Beispiel einen Passus enthalten, der besagt, daß man seinen Stand ohne Wiedergutmachung verlieren kann, wenn ein Lehnsherr den Charakter wegen schwerer Verbrechen verurteilt. Doch dann sollte der Spieler sich der möglichen Konsequenzen bewußt sein, bevor er sich entscheidet, wie sein Charakter handelt.

Außerdem kann man einmal ausgegebene Steigerungen nicht rückwirkend neu verschieben. Das geht höchstens, wenn es zum Spielgeschehen paßt, zum Beispiel wenn ein Charakter einen Schatz verschenkt.

Steigerungskosten

Art der Steigerung	Kosten
Neue Fähigkeit auf laienhaft	0
laienhafte Fähigkeit auf geübt	1
geübte Fähigkeit auf bewandert	2
bewanderte Fähigkeit auf vortrefflich	3
vortreffliche Fähigkeit auf meisterlich	4
Reseve um einen Punkt steigern	1
– für je 10 Punkte in der Reserve	+1
Neue Gabe lernen	1
Neuen Pfad wählen	1

Dave M

Man kann nicht schummeln, und wenn, dann hab ich's nicht gemacht. Ehrlich!

Ich spielte diesen verschlagenen Piraten in einem „Piraten der Karibik"-Setting, und ich schlug mich wacker.

Gerade hatte ich ein kleines Nebenabenteuer abgeschlossen. Ich mußte von einem Schnorrer für meinen Gangboss Geld eintreiben und hatte mir 35 Silberstücke unter den Nagel gerissen, die ich (im Safe von jemand anders) „gefunden" hatte, zusammen mit ein paar Notizen, die uns am Ende der Kampagne helfen sollten.

Ich mußte meinen Scharfsinn auffrischen und eine Runde Glücksspiels schien angemessen.

Auf einmal begriff ich, daß ich in der nächsten Szene viel mehr von meinem Pfad der Habgier hätte, wenn ich jetzt mein Geld verspielte.

Also sagte ich „Mein Charakter spielt solange, bis er ungefähr 5 Silberstücke übrig hat", Der Spielleiter fragte „willst Du dafür würfeln?"

„Nein, aber ich will jemand interessantes treffen oder etwas über die Sklavenhändler rausfinden. Ich versuch nur, mir eine bessere Ausgangsbasis für den Pfad der Habgier zu verschaffen."

Das verblüffte ihn kurz, dann las er den Pfad nochmal schnell durch und sagte „Großartig, im Casino kennt man Dich jetzt als Spielernatur."

Das war eine kurze Diskussion, aber der Punkt ist: Man kann nicht „schummeln", indem man auf seine Pfade hinarbeitet. Wenn man seine Werte kreativ benutzt und schaut, wie die verschiedenen Regeln miteinander interagieren, kommen dabei farbenfrohe und lebendige Charaktere heraus.

Transzendenz

Transzendenz bezeichnet das natürliche Ende der Geschichte eines Charakters. Er sprengt den Rahmen der Kampagne und scheidet für etwas Größeres aus ihr aus. Der Spieler erkennt an einer Kombination aus regeltechnischen und spielinhaltlichen Ereignissen, wann es an der Zeit ist, ein paar letzte Entscheidungen über das Wesen seines Charakters zu treffen.

Die Transzendenz tritt ein, wenn ein Charakter in einer Probe auf eine meisterlich beherrschte Fähigkeit ein transzendentes (7) Ergebnis erreicht. Frische Charaktere werden also kaum transzendieren, aber im Verlauf der Kampagne ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Charaktere an die Grenzen des Seins stoßen. Ein Spieler kann die Transzendenz hinauszögern, indem er seinen Charakter in der Breite entwickelt, aber genauso kann man ganz gradlinig auf das endgültige Ende hin spielen. Deswegen kann es eine oder ein Dutzend Sitzungen dauern, bis ein bestimmter Charakter transzendiert.

Transzendenz bedeutet für diesen Charakter, daß die Kampagne beendet ist: Der Spieler kann in dieser Sitzung alle offenen Fragen beantworten und seinen Charakter noch mal richtig ausspielen, bevor dieser sein Schicksal erfüllt: Er kann ein mächtiger Nebencharakter werden, in den Nebeln der Legenden verschwinden, in den Himmel kommen, was eben zum Setting und zur Situation paßt.

Ein Spieler, dessen Charakter transzendiert, hat das Recht und die Pflicht, die letzten Taten seines Charakters in der Kampagne zu beschreiben. Ganz allgemein bedeutet das, daß der Spieler eigenständig bestimmt, wie die offenen Fragen zum Charakter beantwortet werden. Üblicherweise beschreibt der Spieler auch eine *permanente Veränderung* des Settings, die den Einfluß des Charakters auf die Spielwelt wiederspiegelt; Transzendenz hinterläßt immer Spuren.

Der Anfang oder das Ende eines Krieges, die Widerlegung eines wissenschaftlichen Grundsatzes, die Rettung einer Kultur oder die Stiftung einer neuen Religion sind alles Dinge, die in einer epischen Kampagne daraus erwachsen können, wenn der Charakter entsprechende Vorbereitungen getroffen hat.

Natürlich gibt es auch eine traurige Seite, die man nicht vergessen sollte: Wenn man zu groß für seine Welt wird, muß man alles, was nicht sofort gelöst werden kann, hinter sich lassen. Ein großer Teil des Spiels vor der Transzendenz dreht sich darum, den Charakter zur Transzendenz zu führen, bevor er bereit ist, bevor er am richtigen Ort ist, bevor er noch einmal seine Heimat sieht. Es ist Sache des Spielers, wie er mit solchen Situationen umgeht, aber die ganze Gruppe ist frei, Vorschläge zu machen!

Wenn ein Charakter die Kampagne verläßt, weil er transzendiert, ist das Spiel nicht vorbei: Der Spieler kann einfach einen neuen Charakter erschaffen, der das Setting und die aktuelle Spielsituation von einer spannenden, neuen Seite aus beleuchtet.

Kampagnen beenden

Das Solar System liefert keine Handhabe dafür, das Ende einer Kampagne zu erkennen oder herbeizuführen. Normalerweise wird irgendwann einer der Spieler oder sogar die Gruppe mit den bisherigen Sitzungen glücklich abschließen können, was immer ein guter Zeitpunkt für einen Schlußstrich ist. Manchmal kann das auch mitten in einer Sitzung sein, wenn die Spieler feststellen, daß alle guten Geschichten dieser Kampagne erzählt sind und dieses Spiel beendet werden kann.

Das geschieht eigentlich nicht, solange es noch offene dramatische Punkte gibt. Einigen Gruppen hilft es, eine Liste mit offenen Enden zu führen damit sie wissen, wann die Kampagne sich dem Ende nähert. Sich damit zu beschäftigen, bevor es wirklich soweit ist ist eine gute Methode dafür zu sorgen, daß sich alle einig sind, wenn der Abschluß kommt.

Andere Gruppen planen langfristig, zumindest gehen sie davon aus, daß noch kein Ende in Sicht ist. Solche Spiele enden meist schleichend, wenn die Spieler das Interesse verlieren und es immer schwieriger wird, Termine zu finden. Bei dieser Methode wird es keinen abschließenden Epilog geben, der die Kampagne sauber beendet, aber manche Spieler ziehen es vor, eine Kampagne nicht „von vornherein zu beenden“, schließlich kann sich jedes Spiel anders und weiter entwickeln, wenn man es nicht in einen Sollplan preßt.

Wenn die Gruppe aber ein Ende vorbereiten will, dann kann es Probleme geben, wenn die Charaktere zu unterschiedlichen Zeiten transzendieren Was machen die Spieler, deren Charaktere zuerst transzendieren?

Ein Ansatz ist, ihnen neue Charaktere zu geben und das Spiel aus einem anderen Blickwinkel fortzusetzen. Das geht natürlich nur, wenn das Setting und das Spielgeschehen noch neue Blickwinkel bereithalten und die Kampagne noch nicht schwer aufs Ende zugeht. Wenn es in der Kampagne keinen Platz für neue Helden gibt, dann kann so ein neuer Charakter in eine Nebenrolle gedrängt werden.

Variante: Transzendent spielen

Normalerweise gibt es für transzendente Charaktere keine Konflikte oder Proben mehr; der Spieler beschreibt einfach, wie der Charakter aus dem Spiel ausscheidet. Diese Beschreibung kann sich durch die ganze Sitzung ziehen und sich weit von den Umständen der eigentlichen transzendierenden Probe weg entwickeln.

Aber manchmal gibt es gute Gründe für Konflikte mit transzendenten Charakteren, zum Beispiel, wenn ein Spielercharakter mit den großen Zielen des transzendierten Charakters im Widerspruch steht. Dann kann man die folgenden Regeln verwenden:

Der Spieler des transzendenten Charakters würfelt nie, sondern hat immer ein Ergebnis von Fähigkeitsrang +3 (als hätte er ✪ ✪ ✪ gewürfelt). Gegen transzendente Charaktere kann man nicht in den erweiterten Konflikt gehen. Zwischen jeder Szene frischen sich die Reserven eines transzendenten Charakters auf. Die einzige Ausnahme ist: Konflikte zwischen zwei transzendenten Charakteren folgen den normalen Regeln.

Der Spielleiter sollte keine Konflikte zwischen Nebencharakteren und transzendenten Charakteren herbeiführen.

Variante: Reinkarnation

Manche Spieler wollen nicht, daß ihr Charakter bereits transzendiert. Dafür gibt es eine einfache Lösung: Sie müssen nur vermeiden, ein transzendentes Ergebnis zu erreichen. Wenn man keine meisterliche Fähigkeit hat (oder Fähigkeiten dieses Ranges nur selten benutzt), ist das einfach. Wenn man eine Fähigkeit auf meisterlich steigert, kündigt man quasi an, daß die Geschichte dieses Charakters bald ihr Ende findet.

Häufig ist es aber gut zu fragen, *warum* ein Spieler nicht will, daß sein Charakter transzendiert. Vielleicht passen die Gründe nicht zur Grundidee des Solar System, zum Beispiel, wenn man sich in einer endlosen Kampagne weiter mit seinem Charakter identifizieren will. Vielleicht hat der Spieler aber einfach weitere Ideen und neue Geschichten für den Charakter parat.

Im letzteren Fall kann die Gruppe entscheiden, daß transzendierte Charaktere als neue Charaktere wieder ins Spiel zurückkehren können. Wenn zum Beispiel in einem Science-Fiction-Setting ein Charakter seine sterbliche Hülle abgelegt hat, um als KI weiterzuleben, dann kann diese KI ein neuer Charakter sein. Solche wiederkehrenden Charaktere werden genauso gebaut wie neue, und sie bekommen keine weiteren Vorteile. Es hängt von den genauen Umständen ab, wie viel ein neuer Charakter noch vom „alten Selbst“ behält.

(Eine weitere Methode der Transformation ist die Halbierung aller Fähigkeiten, abgerundet, und die Reserven auf 1/2/3 Punkte zu reduzieren. Die Gaben bleiben erhalten, was wichtig sein kann, damit der Charakter sich „richtig“ anfühlt.)

Manchmal kann man einen bekannten Nebencharakter zum Spielercharakter „befördern“: Es kann sehr interessant sein, gegen Ende der Kampagne einen wichtigen Antagonisten zu spielen, der als Spielercharakter neue Tiefen und ein geschärftes Profil erhält. Das gleiche gilt für lange etablierte Helfershelfer oder Verbündete, vielleicht sogar die des transzendierten Charakters, da sie schon einen Platz in der Geschichte haben.

Und schließlich kann ein Spieler ohne eigenen Charakter zum Co-Spielleiter werden, wenn das Spiel sich dem Ende nähert. Es gibt gewiß genug Aufgaben für mehrere Spieler, wenn es um die Szenengestaltung, das Spiel von Nebencharakteren und alle anderen Spielleiterbeschäftigungen geht. Co-Spielleitung ist auch sehr flexibel, weil die Spielleiter ihre Aufgaben dynamisch aufteilen können, und so auch der ursprüngliche Spielleiter die Gelegenheit hat, einfach mal als Zuschauer mitzumachen. Wenn der ursprüngliche Spielleiter sogar seinen eigenen Charakter spielt, ist der Wechsel komplett.

Eero Tuovinen

Niemals sind Menschen spiritueller, als wenn sie an ihre Grenzen stoßen. Es sei denn, sie überschreiten sie.

Die Kampagne hatte sich in eine „Jetztzeit-Weltraum"-Geschichte entwickelt, in der die Charaktere in der Bodenkontrolle, bei den Shuttle-Missionen, und letztendlich auch bei der Marsbesiedlung zu finden waren, welche die UN Weltraumagentur durchgeführt hat, die von Mary's Lobbyistin gegründet wurde.

Jons und mein Charakter waren beide mutige Astronauten, die mit der Marsmission betraut waren. Wir (also die Charaktere) waren ein bißchen in einem Karriere-Wettlauf verstrickt: Eric Tenner, mein Charakter, war besessen davon, Forscherruhm zu erlangen (er wollte unbedingt, daß sein Name in den Geschichtsbüchern auftauchte, das zog sich durch alle Stufen der Kampagne), während Robert Byrd einfach nur der beste Austronaut im Team sein wollte. Zuerst war Eric am Zuge, weil er den ersten Fuß auf den Mars setzte, aber im weiteren Verlauf entwickelte sich Robert mehr und mehr zum Anführer.

Der Punkt ist aber, daß Robert während der Mission seine Fähigkeit „Marsforschung" auf meisterlichen Rang gesteigert hatte, und so war klar, daß seine Zeit gekommen war. Jon setzte die Fähigkeit ganz vorsichtig ein, aber er hielt sich nicht zurück, als Robert, Eric und einige andere Astronauten auf Hellas Planitia festsaßen, weil ihr Raupenfahrzeug den Geist aufgab. Die Lage war ernst, weil ein schwerer Sandsturm im Anmarsch war und wir keinen Kontakt zum Schiff bekamen, das zu der Zeit auf der anderen Seite des Planeten war. Roberts frühere geheimnisvollle Träume und andere seltsame Ereignisse wurden nun erklärt, als er endlich mentalen Kontakt zu den unter der Planetenkruste schlummernden Marsianern aufnahm. Am Ende bekam die Kampagne dann doch einen Schwung New-Age ab.

Die transzendente Probe auf „Marsforschung" bedeutete, daß dies die letzte Sitzung für Robert war; Jon erzählte wie sein Charakter die Crew in tiefer Trance zu einem Eingang zu den unterirdischen Kammern der Marsianer führte. Wir harrten dort gut 40 Stunden aus und warteten, daß der Sandsturm draußen sich legte. Im innern der Höhle war es dunkel und als Robert sich entschied, die Gruppe zu verlassen, merkte das keiner außer Eric. Das war eine nette Wendung, Eric hatte große Zweifel, aber schließlich ließ er Robert die Lava-Röhre hinabsteigen.

Robert galt danach als vermisst, aber alle, die mit ihm auf diesem Plateau waren, hatten auf einmal die gleichen Träume wie er. Die Kampagne selbst ging noch zwei Sitzungen weiter, in der sie mehr und mehr spirituelle Anklänge bekam. Roberts letzter Auftritt war in der vorletzten Sitzung, als die Astronauten einige Kommunikationssatelitten in den Orbit setzten: Eric und die anderen sahen ein seltsames Lichtphänomen, das menschenähnlich aussah. Es stieg vom Planeten auf und verschwand in Richtung Deimos. Wir erfuhren nie, was dann geschah.

Gaben

Ein Kernkonzept des Solar System sind Gaben, besondere Eigenschaften der Charaktere. Eine Gabe eröffnet dem Charakter meistens weitere Möglichkeiten beim Einsatz von Fähigkeiten. Häufig muß man auch Reservenpunkte einsetzen, um eine Gabe zu benutzen.

Gaben kann man am Besten anhand einiger Beispiele erklären, wie sie in der kurzen Übersicht zu finden sind. Es wird deutlich, daß man mit bestimmten Dinge tun kann, die üblicherweise nicht möglich sind. Sie hängen sehr vom Setting ab und verschiedene Einzelheiten können sich von Setting zu Setting unterscheiden. Die Gabe der Telepathie würde ganz gut in ein Pulp- oder Spione-mit-Sonderfähigkeiten-Setting passen, aber nicht so gut in ein Superheldenspiel, in dem Telepathie in der Regel deutlich mächtiger ist. Wenn das Setting keine Telepathie beinhaltet, wäre die Gabe natürlich gar nicht verfügbar. Auch die Beschreibung der „memetischen Überlagerung" ist settingspezifisch und sollte (einhergehend mit einer Erklärung der telepathischen Kräfte) auf ein tatsächliches Setting angepaßt werden.

Häufig verändern Gaben die Spielregeln für den Charakter, der sie besitzt. Außerdem sagt die Gabe in der Regel etwas über das Setting aus – sie ist nicht nur ein blasser mechanischer Bonus für den Charakter, sondern beschreibt und erklärt ihren Effekt aus dem Setting heraus. Die Gabe der Ausbildung zum Beispiel koppelt den mechanischen Effekt mit der Idee einer formellen Ausbildung, und bildet so den Unterschied zwischen einem Amateur, der auf gut Glück handelt und einem Charakter mit fundierter Kompetenz. Welche Fähigkeiten man so trainieren kann, ist wiederum eine Frage des Setting.

Gaben kosten nicht immer Reservenpunkte, manchmal beschreiben sie nur besondere Eigenheiten eines Charakters. Die Gabe der Schriftkunde ist das richtige für ein primitives Fantasy-Setting, wo die Frage, ob jemand lesen und schreiben kann, nicht wichtig genug für eine eigene Fähigkeit ist. Der letzte Satz der Beschreibung dieser Gabe kann ignoriert werden, wenn linguistische Details niemals den Inhalt von Konflikten bestimmen; in vielen cinematischen Settings werden sprachliche Fragen bewußt außen vor gelassen, um anderen Themen mehr Platz einzuräumen.

Gaben können Vorbedingungen definieren, die erfüllt werden müssen, um sie zu lernen oder einzusetzen. Häufig sind die Beschreibungen kurz und weitergehende Regelungen nicht Teil einer Gabe. Zum Beispiel kann man die Gabe der Pyrokinese gegen schwer entflammbare Gegenstände nur mit Strafwürfeln einsetzen, auch wenn das nicht explizit in der Beschreibung steht. Genauso wird der Spielleiter wahrscheinlich Schaden als Auswirkung eines Konfliktes in Betracht ziehen, wenn ein Pyrokinet einen anderen Charakter in Flammen hüllen will. Im allgemeinen gelten für den Einsatz von Fähigkeiten im Zusammenhang mit Gaben die Regeln für normale Proben.

Gaben lernen

Die Idee der Charakterentwicklung ist einer der Kernpunkte des Solar System, das gilt insbesondere für Gaben. Ein Charakter braucht zwar keine Gaben, um zu transzendieren, aber sie sind fast immer notwendig, um Profil zu gewinnen. Wie in den Regeln zur Erfahrung beschrieben, kann ein Charakter zum Beispiel die Gabe des Adelsstandes nicht einfach kaufen und so adlig werden; vielmehr muß der Versuch des Charakters, in den Adelsstand erhoben zu werden, sich auch im Spiel wiederfinden. In bestimmten Settings kann das (so gut wie) unmöglich sein: In der Jetztzeit gibt es keine Möglichkeit mehr, ein neues Adelsgeschlecht zu gründen.

Eine Gabe sollte also nur ins Spiel eingebracht werden, wenn man klar im Blick hat, wie sie ins Setting paßt: Woher kommt sie? Wer kennt sie? Wie kann man sie erwerben? Die Antworten auf diese Fragen liefern Stoff für ganze Kampagnenansätze wenn die Charaktere versuchen, sich die Gaben anzueignen, die sie für ihre Ziele brauchen.

Eigene Gaben entwickeln

Am Ende des Heftes gibt es eine Liste mit Beispielgaben, die man schnell an ein bestimmtes Setting anpassen kann. Sie sind auch eine gute Richtlinie dafür, wie eine Gabe in typischen Abenteuersettings aussehen sollte. Die Beispielgaben sind zwar mechanisch solide, aber wenn man sie ohne Anpassung an das Setting benutzt, etwas farblos.

Es wird davon ausgegangen, daß die Gruppe für eine Kampagne die passenden Gaben selbst entwickelt und so auch beschreibt, wie das konkrete Setting aussieht. Vorgefertigte Settings wie The Shadow of Yesterday liefern dutzende passender Gaben mit, zum Teil sogar ganze Regelkomplexe, die über Gaben erschlossen werden können, doch selbst dann sollte die Gruppe von ihrem Settingverständnis abhängig machen, welche dieser Gaben ihre Charaktere haben, und nicht umgekehrt.

Eigene Gaben kann man anhand der Beispiele in diesem Buch und vieler weiterer aus dem Internet entwickeln. Davon abgesehen, hier eine Liste mit Richtlinien für die mechanischen Bestandteile von Gaben:

Beispielgaben

Gabe der Telepathie

Der Charakter beherrscht die memetische Überlagerung und kann so mental kommunizieren. Telepathie über weite Strecken oder mit Fremden funktionieren nur mit einer Probe auf Willen (S).

Vorbedingung: Keine
Kosten: 2 Scharfsinn pro Szene für die Aktivierung

Gabe der Pyrokinese

Die psionischen Fähigkeiten des Charakters überfluten die memetische Ebene, wodurch rohe physikalische Phänomene erzeugt werden. Der Charakter kann brennbare Materialien mit einer Probe auf Wille (S) entzünden, aber nur, wenn die Gabe der Telepathie in dieser Szene bereits aktiviert wurde.

Vorbedingung: Gabe der Telepathie
Kosten: 1 Scharfsinn pro Szene zur Aktivierung, 1 Elan pro Probe zum Entzünden.

Gabe der Ausbildung (Fähigkeit) Der Charakter ist in dieser Fähigkeit ausgebildet worden. Er kann für den Einsatz dieser Fähigkeit beliebig viele Reservenpunkte für Bonuswürfel ausgeben.

Gabe der Schriftkunde Der Charakter kann alle Sprachen lesen und schreiben, die er auch sprechen kann. Alle Konflikte, die mit Lesen und Schreiben zu tun haben, werden über die entsprechende Sprachfähigkeit abgewickelt.

Gabe des Adelsstandes Der Charakter bekommt auf alle Proben zur Interaktion mit anderen Adligen einen Bonuswürfel. Sein blaues Blut eröffnet ihm den Zugang zu weiteren Gaben, die im Kampagnenrahmen verfügbar sind.

- Die einfachste Wirkung einer Gabe ist ein permanenter Bonuswürfel auf eine bestimmte Fähigkeit, wie in der recht allgemein gehaltenen Gabe der Spezialisierung. Andere Gaben, die Fähigkeiten in Konflikten einen Vorteil geben, sollten ähnlich aussehen.
- Bonuswürfel durch Reservenpunkte im Verhältnis 1:1, wie es zum Beispiel die Gabe der Ausbildung ermöglicht. Andere Gaben, die Reservenpunkte kosten oder Bonuswürfel geben, kann man dementsprechend leicht ausbalancieren.
- Unwichtige, spezielle Fähigkeiten können auch über Gaben abgedeckt werden, zum Beispiel die Gabe der Schriftkunde. In Konflikten muß aber auf echte Fähigkeiten gewürfelt werden. Wenn es bei der Gabe mehr um eine besondere Fähigkeit geht und nicht um mechanische Effekte, sollte man die Gabe des Talents anpassen.
- Strafwürfel gibt es in der Regel nicht im Verhältnis 1:1 für Reservenpunkte. Aufgrund der Wahrscheinlichkeiten und der Häufung von Bonuswürfeln sind Strafwürfel meistens besonders effektiv. Wenn Gaben, die Strafwürfel produzieren, nicht allgemein verfügbar sind, sollten sie einen Reservenpunkt extra kosten.
- Gaben sind ein wichtiger Mechanismus, über den Charaktere für Reservenpunkte zusätzlich an Effektivität gewinnen, deswegen sollten Punktekosten den Einsatz von Gaben begrenzen.
- Diese Punktekosten sollten nicht gesenkt werden, nur weil eine Gabe viele oder schwierige Vorbedingungen hat. Die Kosten sollten sich immer danach richten, wie groß die Auswirkungen der Gabe auf das Spiel sind.
- Bei Gaben, die nur in erweiterten Konflikten oder anderen spezifischen Situationen funktionieren, sollte Vorsicht walten. Sie können sehr gut sein, aber nur, wenn die Gruppe diese Situationen auch aktiv anspielt.

Wichtig ist bei Gaben auch, daß die Regeln und Mechaniken auf das Setting abgestimmt werden und ihm so Gestalt geben. Zum Beispiel kann es sein, daß die Gabe der Ausbildung nicht für alle Fähigkeiten verfügbar ist; wenn nur der Geheimdienst so eine Ausbildung durchführen kann, und auch nur für Schusswaffen (I) und Nahkampf (S), dann ergibt sich daraus eine fruchtbare Asymmetrie mit den anderen Fähigkeiten und Gaben, die gleichzeitig die Stärken von Regierungsagenten beschreibt.

Crunch für Fortgeschrittene

Da dieses Heft Solar System grob beschreibt, fehlen detaillierte Betrachtungen der Möglichkeiten, Crunch im System zu verankern. Diese Möglichkeiten beziehen sich immer auf bestimmte Settings; und deswegen ist es sinnlos, ewig lange Listen mit Fähigkeiten und Gaben zu präsentieren. Es gibt keine abschließende Liste für beliebige „Vampir"- oder „Geheimagenten"-Settings, da jede Gruppe in ihrer Kampagne die eigenen Vorstellungen umsetzen wird.

Es ist nützlich (und kann Spaß machen), solche Regeln zu entwickeln, gerade wenn man ein eigenes Setting bespielen will. Deswegen folgen hier ein paar Beispiele wie bestimmte Spielinhalte für verschiedene Kampagnen in Regeln gegossen werden können.

Die folgenden Regelkomplexe behandeln viele Regeln, die bereits angesprochen wurden. Zum Verständnis dieser Beispiele sollte man mit den Regeln aus den vorhergehenden Kapiteln vertraut sein.

Ausrüstung und ihre Werte

Am einfachsten bildet man Ausrüstung über Effekte ab: Ein Charakter mit einem Freibeuterbrief könnte diesen „ausgeben" um einen Gouverneur von seiner Vertrauenswürdigkeit zu überzeugen und müßte später mit der Krone verhandeln, um ihn zu erneuern.

Wollen die Spieler zwischen kurzfristig wirksamen Vorbereitungen (Effekten) und permanenten Hilfsmitteln (Ausrüstung) unterscheiden, bieten sich andere Varianten an, die man auch mischen kann.Die Charaktere der Randpatrouille könnten Effekte benutzen, um ihre Ausrüstung darzustellen, während die Aliens Ausrüstungswerte benutzen.

Ein Ausrüstungswert liegt zwischen +1 und +3 und wird durch eine kurze Beschreibung ergänzt, wann dieser Wert anwendbar ist. Ein einfaches Schwert wird zum Beispiel mit „+1 um Menschen oder Kreaturen zu verletzen" beschrieben.
Von diesem Wert hängt auch noch ab, wie weit diese Anwendbarkeit gefaßt sein kann:

+1: Etwa so vielseitig wie eine Fähigkeit. Beispiele: * Ein Musikinstrument, daß +1 auf die Erzeugung schöner Musik gibt. * Ein brahmanisches Kastenzeichen, daß +1 auf Interaktion mit Menschen gibt. * Ein Schild, der +1 auf Versuche gibt, sich vor Angriffen zu schützen.

+2: Entspricht der Gabe der Spezialisierung. Beispiele: * Schneeschuhe, die +2 auf Bewegung im Schnee geben. * Ein Designerkleid, das +2 für die Interaktion in der High Society gewährt. * Ein Gewehr mit Hohlmantelgeschossen, die +2 für Schüsse auf ungepanzerte Ziele geben.

+3: für sehr spezifische Fälle, die selten von allein auftreten. Beispiele: * Eine Gasmaske, die mit +3 gegen Senfgas schützt. * Ein Freimaurerzeichen, daß +3 auf die Interaktion mit anderen Freimaurern gibt. * Ein magisches Amulett, daß +3 auf Reisen entlang von Kraftlinien gibt.

Ein Ausrüstungsgegenstand kann natürlich mehrere dieser Werte haben, von denen dann einer verwendet wird. Ein Gegenstand kann höchstens drei +1-Werte, zwei +2-Werte und einen +3-Wert haben.

Neue Regeln ausbalancieren

Es ist nicht schwer, neue Gaben im Solar System grob auszubalancieren. Fine-tuning lohnt sich meistens nicht, da im Laufe einer Kampagne immer neue Gaben hinzukommen und von Kampagne zu Kampagne andere Gaben wichtig werden.

Eine Gabe kann dann als „unbalanciert" gelten, wenn alle Spieler diese Gabe nur aufgrund ihrer mechanischen Effekte haben wollen. Eine Gabe ist „sinnlos", wenn sie nicht zur Gruppe oder Kampagne paßt. Wenn ein Spieler Schwierigkeiten mit einer Gabe hat, sollten diese behoben werden, bevor sie aktiv genutzt wird.

Hält die Gruppe eine bestimmte Gabe für zu mächtig, nachdem sie sie im Spiel gesehen hat, kann man sie einfach streichen und die Steigerung zurückgeben. Wenn die Gabe weiter bestehen beliben soll, kann man einfach die Reservenkosten um einen Punkt steigern und erstmal weiterspielen. Früher oder später sollte ein passendes Kosten/Nutzen-Verhältnis herauskommen.

Variante: Zugewiesene Ausrüstungswerte

Benutzt die Gruppe Ausrüstungswerte, kann sie auch entscheiden, daß diese zugewiesen werden: Dann kann der Spielleiter einem Ausrüstungsgegenstand einen vorübergehenden Wert von +1 geben, wenn er glaubt, daß der Gegenstand in einer gegebenen Situation ein signifikanter Vorteil ist. Höhere Werte müssen dann immer noch anders erzeugt werden.

Ein Vorteil dieser Regel ist, daß Ausrüstungswerte häufiger im Spiel vorkommen und daß sie vielleicht „natürlicher" wirkt. Allerdings wird auch etwas mehr Verantwortung in die Hände des Spielleiters gelegt.

Dave M

Ich liebe es wenn ein Plan funktioniert. Muß ich erwähnen, wie selten das so ist?

Die Gruppe hatte sich aufgeteilt und in verschiedenen Nebenplots Informationen über die böse Voodoo-Hexe Madame Pearl gesammelt. Sie führte das protzigste Bordell, das oben auf dem Hügel stand. Und jeder von uns hatte einen Weg gefunden, dort Einlaß zu bekommen. Mein Spielerstatus zum Beispiel hatte zur Folge, daß ich einen Stammkunden finden konnte, der mich einlud.

Wir wußten also, wie wir reinkamen und wie wir durch das tödliche Labyrinth aus Schleiern kamen, um die Geister zu befreien, die sie hier arbeiten lies. Wir fanden sogar einen Weg in ihre privaten Gemächer. Es war fast schon zu einfach.

Als wir fertig waren und wieder weg wollten, trat Sie auf den Plan...

Wir hatten bisher kaum erweiterte Konflikte und Doyce war schon ganz heiß drauf, aus dieser Begegnung einen zu machen. Doch er hatte nicht mit mir gerechnet!

Genau für so eine Gelegenheit hatte ich ein paar Reservenpunkte in der Hinterhand gehalten. Ich gab drei Punkte Instinkt aus und eröffnete, daß Mama Pearl eine ehemalige Geliebte von mir war.

„Masha, bist Du das? Ich hab dich ja eeeewig nicht gesehen? Du bist immer noch so verschlagen wie früher, hmm?“

„Und Du? Du hast Dich mitten in der Nacht verdrückt, Du Streuner!“

Ich „beschäftigte“ sie, während die Gruppe ihr Artefakt klaute und unbeschadet entkam. Und am nächsten Morgen verdrückte ich mich wieder...

Wenn ein Ausrüstungsgegenstand auf die Umstände einer Probe angewendet werden kann *und die Probe erfolgreich ist*, dann kann der Spieler den Ausrüstungswert auf das Endergebnis anrechnen. Dadurch kann das Endergbnis aber nicht über +6 steigen, und eine Probe kann nur durch einen Ausrüstungswert verändert werden.

Außerdem kann man Ausrüstung *passiv* gegen die Probe eines anderen Charakters einsetzen, wenn der Wert anwendbar ist und der Ausrüstungsgegenstand defensiven Charakter hat. Dann wird der Wert des Gegenstandes vom Ergebnis des Gegners abgezogen. Man kann den gleichen Gegenstand niemals gleichzeitig aktiv und passiv einsetzen, aber es ist durchaus möglich, mehrere Gegenstände in einem Konflikt zu benutzen.

Drogen

Drogen, sei es in der Form von Heiltränken, Giften oder Rauschmitteln, spielen in vielen Literaturgattungen von Fantasy bis modernen Thrillern, eine wichtige Rolle. Da sie so verbreitet ist, bietet es sich an, ein ausführliches Beispiel dafür vorzustellen. Drogen sind auch sehr vielseitig; mit ihnen kann man heilen, schaden, verwirren oder unterhalten, ganz abhängig von den pharmakologischen Standards des Setting.

Primitive Settings benutzen Fähigkeiten wie Kräuterkunde (S), um Drogen zu erzeugen. Einfache Wirkungen werden als Effekte ausgedrückt. Der Effekt bekommt einen passenden Namen wie „Schwarzes Poiture“ oder „Haschisch“ und wird ganz normal benutzt, um Bonuswürfel für Heilung, Vergiftung oder sonstige Wirkungen der Droge zu erzeugen. Spieler, die keine besonderen Drogen erzeugen wollen, könnten auch allgemeine Namen wie „Halluzinogene“ benutzen, um die Effekte zu beschreiben. Wie immer muß man keinen Effekt aufschreiben, wenn die Droge direkt konsumiert oder verabreicht wird.

Wenn der Spieler beschreibt, was für eine Droge sein Charakter finden oder zubereiten will, kann der Spielleiter den Umständen entsprechend Strafwürfel für seltene Zutaten, fehlende Ausrüstung oder ähnliches vergeben.

Wie einfache Drogen eingenommen werden, hängt ganz von der Art der Erzeugung ab. Kräuter werden üblicherweise gekaut, gegessen oder geraucht.

Apothekare können mehr als nur einfache Drogen herstellen. Charaktere mit der Gabe des Apothekars können Drogen herstellen, die zusätzlich zum einfachen Effekt eine zusätzliche Wirkung aus der folgenden Liste wählen:

- Ein Bonus- oder Strafwürfel auf alle Proben, die mit einer bestimmten Reserve zusamenhängen.
- Die Schadensstufe wird um 1 angehoben.
- Bewußtlosigkeit oder Verwirrung
- Verneblung oder Schärfung eines Sinnes, wodurch es drei Bonus- oder Strafwürfel auf entsprechende Proben gibt. Überreizung oder mangelnde Erfahrung mit der Droge kann Bonuswürfel augenblicklich in Strafwürfel umwandeln.
- Abhängigkeit: Der Charakter bekommt Strafwürfel in Höhe des Effektes, die immer dann eingesetzt werden, wenn der Charakter am Entzug leidet.
- Der Effekt wirkt als Strafwürfel für den Charakter, der die Droge einnimmt, anstatt dem Apothekat Bonuswürfel zu geben.
- Andere vergleichbare Effekte sind auch möglich, aber man sollte es nicht übertreiben.

Jede Droge, die ein Apothekar erzeugt, hat einen Effekt, den der Spieler wählt und muß einen schädlichen Effekt haben, den der Spielleiter wählt. Alle Effekte wirken bis zum Ende der Szene, wenn der Spielleiter nichts anderes festlegt.

Wenn ein Spieler sich eine neue Droge ausdenkt, schreibt er den Namen und Effekt auf. So bildet sich langsam eine Liste mit den bekannten (und weniger bekannten) Drogen. Es sei angemerkt, daß bei Drogen von Apothekaren der Effekt selbst nicht eingesetzt werden *muß*, in diesem Fall kann man sich allein auf die Apothekar-Wirkungen beschränken. Genauso müssen die Apothekars-Wirkungen nicht auftreten, wenn man den Effekt der Droge ausnutzt, ohne das jemand sie einnimmt, zum Beispiel wenn man sie verkauft, um Geld zu machen.

Charaktere, die Apothekarsdrogen nehmen, machen eine Probe auf Ausdauer (E) gegen die Effektstufe. Ist die Probe erfolgreich, treten nur die positiven Wirkungen auf (der Spieler des Konsumenten wählt aus, welche Effekte eintreten), aber bei einem Mißerfolg manifestieren sich alle Wirkungen und der Charakter erleidet Schaden in Höhe der Effektstufe.

Ein Destillat erzeugt man mit einer Probe auf Alchemie (S) aus Pflanzen, die man mit einer Probe auf Pflanzenkunde gesammelt hat, dabei wird das Ergebnis oder der Effekt der Pflanzenkunde-Probe für Bonuswürfel auf die Alchemie-Probe verwendet. Die undestillierte Ausgangsdroge wird auch festgehalten, wenn man ein Destillat erzeugt.

Der Vorteil eines Destillats ist, daß der Apothekar beide Wirkungen der Droge festlegen und sogar zwei mal die gleiche Wirkung wählen kann. Allerdings spielt hier die Ausgangsdroge eine Rolle: Auch wenn dem Konsument die Ausdauer-Probe gelingt, *tritt die Wirkung der Ausgangsdroge vollständig ein*.

Eine moderne, industrielle Variante dieser Regeln würde wahrscheinlich nicht mit Pflanzenkunde und Alchemie abgebildet, sondern einfach mit Pharmakologie (S).

Darüberhinaus gibt es ganz viele weitere Details, wie Drogen funktionieren, aber das ist meistens settingabhängig.

Einige Gaben zu Ausrüstung

Gabe des besonderen Gegenstandes Der Charakter hat einen besonderen Gegenstand, der durch einen Effekt abgebildet wird, der ohne Kosten bestehenbleibt. Wenn der Charakter die Ausrüstung selbst herstellt, wird der Effekt mit einer passenden Probe erzeugt. Die Stufe des Effektes legt fest, wie viele Ausrüstungs-Werte die Ausrüstung hat; davon legt einen der Spieler und die anderen der Spielleiter fest. Diese Ausrüstung kann beschädigt oder zerstört werden, indem der Effekt ganz normal angegriffen wird.

Gabe des Bastlers Der Charakter kann mithilfe seiner technischen Fähigkeiten und mit vorhandenem Material Ausrüstung improvisieren. Der Charakter legt eine entsprechende Probe ab und notiert das Ergebnis als Effekt, der die Ausrüstung beschreibt. Die Stufe des Effektes entspricht der Anzahl verfügbarer Ausrüstungswerte.

Kosten: 1 Scharfsinn pro Ausrüstungs-Wert (1 für +1-Wert, 2 für +2, usw.)

Gabe der Werkzeuge (Fähigkeit) Der Charakter kann vorhandene Werkzeuge besonders effektiv einsetzen. Wenn der Charakter Ausrüstung benutzt, der der Spielleiter einen Ausrüstungs-Wert zugewiesen hat, dann kann der Spieler nur für diesen Charakter einen höheren Ausrüstungswert festlegen. Der Wert muß mit der gewählten Fähigkeit benutzt werden können und muß eine Spezialisierung des vorhandenen Wertes sein. So festgelegte Ausrüstungswerte gelten für eine Szene.

Kosten: 1 Punkt der entsprechenden Reserve für einen +2-Wert, 3 für ein +3

Werwölfe

Monster sind immer beliebt, und deswegen folgen hier Regeln, mit denen man Werwölfe im Solar System abbilden kann. Bei dieser Gelegenheit soll auch die Rolle von Pfaden beleuchtet werden, mit denen man die mondsüchtigen Wolfsmenschen von anderen Charakteren unterscheiden kann.

Unsere Werwölfe entsprechen weniger denen aus der Popkultur, sondern mehr den alten europäischen Mythen. Sie sind blutrünstige Monster, die ihre Wolfsform genießen und sich von einem anderen Werwolf anstecken ließen. Es gibt in diesem Beispiel absichtlich keine klare Trennung zwischen Irren, Magiern und Werwölfen.

Jeder potentielle Werwolf hat den Pfad des Lykantrophen, durch den man EP für Szenen mit lykantrophen Inhalt bekommt. Der Trick ist, daß niemand am Tisch entscheiden oder wissen muß, ob sein Charakter nun verantwortlich für die Werwolfsaktivitäten ist.

Man kann alles werwölfische lange Zeit außerhalb des Blickfeldes geschehen lassen, und wenn tatsächlich ein Werwolf auftritt, kann der Spielleiter ihn führen ohne zu wissen, wer es nun ist, wenn der Charakter sich nicht offenbaren will.

Pfad des Lykantrophen

Vielleicht ist der Charakter ein Werwolf, er muß sich dessen noch nicht einmal bewußt sein. Abhängig vom Setting kann man sich den Fluch der Lykantrophie durch einfachste Verfehlungen zuziehen, zum Beispiel, weil man am Sabbath nicht in die kirche geht.

1EP: Wenn über Werwölfe gesprochen wird.
2EP: Anzeichen für die Aktivität von Werwölfen, zum Beispiel Tiere, die auf seltsame Weise ums Leben gekommen sind.
5EP: Der Charakter läuft Gefaht, als Werwolf erkannt und entsprechend bestraft zu werden.
Abkehr: Beweise, das Du kein Werwolf bist.

Pfad des Blutrauschs

Der Charakter ist triebgesteuert, animalisch und grausam.

1EP: Handle bestialisch und grobschlächtig.
3EP: Geh dem Gegner an den Hals, direkt oder im übertragenen Sinne
Abkehr: Schäme Dich für Dein Verhalten

Gabe der Lykantrophie

Der Charakter glaubt, ein Werwolf zu sein, der sich verwandeln kann, wenn er allein im Wald ist. Durch einen Biß in Wolfsform kann er den Pfad der Lykantrophie übertragen und durch Verführung in Menschenform den Pfad des Blutrauschs, wie in der Gabe der Übertragung beschrieben. In Wolfsform hat der Werwolf die Fähigkeit Wildheit (E) und kann, außer den passiven Fähigkeiten, nur diese einsetzen. Wildheit beginnt auf gelernt (1) und es gibt dafür eine freie Steigerung für jedes Jahr, die der Charakter ein Werwolf ist. Der Charakter kann mit Elan unbegrenzt viele Bonuswürfel für Wildheit (E) kaufen.

Vorbedingung: Pfad des Blutrauschs, Pfad des Lykantrophen

Wildheit (E) Die Fähigkeit des Werwolfs, Spuren zu lesen, Gegner in der Luft zu zerreißen, sich zu verstecken, zu klettern, zu springen, zu schwimmen, und alles andere, was ein Werwolf so tut. Insbesondere wird Wildheit (E) benutzt, um anderen zu beweisen, daß man ein Werwolf ist.

Fähigkeiten und Gaben zu Drogen und Alchemie

Pflanzenkunde (S) Der Charakter kennt die Pflanzenwelt und die Auswirkungen bestimmter Pflanzen auf die Menschen. Mit dieser Fähigkeit kann man seltene Kräuter finden oder einen Garten hegen. Die Verfügbarkeit bestimmter Pflanzen kann durch das vorherrschende Klima oder die lokale Flora und Fauner erschwert werden.

Gabe des Apothekars Der Charakter ist in der Herstellung von Drogen ausgebildet worden und kann seine Erzeugnisse viel genauer auf seine Bedürfnisse ausrichten, indem er die Wirkungen der Apothekare hervorruft. Der Charakter weiß, wie man Destillate herstellt und kann die Fähigkeit Alchemie (S) lernen.

Alchemie (S) Der Charakter weiß, wie man die Wirkung von Drogen verstärkt und verändert. Bei der Destillation entsteht eine Flüssigkeit, die über Nahrungsaufnahme oder Injektion in den Blutkreislauf gelangen muß. In weniger fortschrittlichen Settings lernen nur hochqualifizierte Apothekare diese Fähigkeit.

Gabe der Metastasis

Der Charakter kann durch Destillation mehr als die zwei Standard-Wirkungen erzeugen, aber so ein Destillat ist weniger stabil.

Kosten: 1 Scharfsinn und 1 Strafwürfel auf alle Proben für die Destillation für jede zusätzliche Wirkung.

Gabe der Vipernklinge Der Charakter kann mit einer Probe auf Alchemie (S) aus einem Destillat eine Paste kochen, die man auf Klingen auftragen kann, wo sie sich solange halten, bis sie ein Opfer verwunden. Der Effekt des Giftes ersetzt den eigentlichen Effekt der Waffe.

Gabe der Drogenresistenz Durch fortwährende Einnahme hochwirksamer Drogen kann der Charakter Apothekars-Wirkungen abwehren: Der Spieler kann Elan ausgeben, um den Schaden solcher Drogen im Verhältnis 1:2 zu senken. Diese Gabe hilft nicht gegen Wirkungen, die keinen Schaden verursachen. :Kosten: Je 1 Punkt Elan für 2 Stufen Schaden.

Eero Tuovinen

Unterdrückung kommt in einer freien Gesellschaft nie offen zum Vorschein, sondern ist immer in Rechtfertigungen gehüllt.

Unsere Kampagne hatte einen Touch Cyberpunk, mit jeder menge düsterer Zukunftsvisionen. Als Spielleiter mußte ich auch entsprechenden Crunch entwickeln. Besonderes Interesse galt hier Julias Charakter, die aus der Festung Amerika geflohen war und im Libanon einen Neuanfang versuchte, wo sie mit den anderen Charakteren in einer großen, glücklichen Kommune lebte.

Eine der großen Angelegenheiten im Hintergrund dieser Kampagne war das Erstarken der amerikanischen Fundamentalisten, und ich war bereit, das kritisch zu würdigen. Um das Phänomen greifbar zu machen, dachte ich mir diesen ausser Kontrolle geratenen Arm der Gesundheitsbehörde aus, die mit der Erforschung und Untersuchung von „Regenbogen-Personen“ betraut war. In der Praxis wurden Homosexuelle und andere „politisch unerwünschte Personen“ von dieser Abteilung im Namen der Wissenschaft verfolgt, interniert und mißhandelt. Klingt nach Verschwörungstheorie, aber so ist das häufig bei politischer Science-Fiction.

Um dieser Abteilung auch mechanisch Biß zu verleihen, entwickelte ich passende Gaben und Fähigkeiten für sie. Dreh- und Angelpunkt des Ganzen war die „Gabe der Rezeptor-Chirurgie“, mit der ein ausgebildeter Arzt die sexuellen Reize eines Charakter verbiegen konnte, wodurch er gezwungen wurde, bestimmte Pfade zu kaufen, die aber nicht so effektiv waren wie üblich. So konnten die mächtigen Gegenspieler Charaktere entführen und umprogrammieren, was den Spielern gute Gründe gab, sie zu hassen. Ich wollte keine einfache Schlachtfabrik (was man ja auch von Geheimagenten erwarten könnte, die Leute entführen), sondern eine Bürokratie, die in ihrem Versuch, die Welt zu verbessern, bewußt auf medizinische Methoden setzt und mit den Lustzentren von Menschen rumspielt.

Da diese Regierungsabteilung mit Gehirnmanipulation vertraut war, gab ich auch den Agenten im Felde mentale Konditionierung in Form der „Gabe der Impuls-Chirurgie“ mit. Dadurch waren sie etwas zombie-artig und erschreckend unmenschlich, solange der Effekt anhielt, aber sonst waren sie nur die typischen Anzugträger, die Kampagne war nicht besonders high-tech-lastig.

Und dann ließ ich mich noch durch The Shadow of Yesterday inspirieren und gab dem Chef der medizinischen Abteilung die „Gabe der Reprogrammierung“, mit der er Charakteren die heftigen Suchtphänomene der Goblins von Nah verpassen konnte. Nicht nur das, sondern auch einige fiese Zwangsneurosen.

Der eigentliche Plot drehte sich nicht direkt um Julias Charakter, da sie keiner der Regenbogen-Leute war. Aber natürlich gab es einige davon in der Kommune im Libanon, was ihrer Mutter, die in dieser Abteilung arbeitete, einige spannende Ansätze gab, ihre Tochter wieder nach Hause zu bekommen...

Kampfkunst

Das letzte, etwas komplexere Beispiel soll die Kampfkünste abbilden, die ja auch sehr beliebt sind, und sich mittlerweile in verschiedenen Genres wiederfinden. Die Regeln lassen sich aber schnell auch auf andere Sujets, wie zum Beispiel Zauberei, umschreiben.

Ein modernes Setting mit Schußwaffen ist wahrscheinlich mit einer Fähigkeit Nahkampf (E) gut bedient, weil da der traditionelle bewaffnete oder unbewaffnete Kampf nicht das Maß aller Dinge in Sachen Gewalt ist. Für andere Settings muß das nicht gelten: Eine Kampagne, bei der es um chinesisches Kung-Fu geht, unterscheidet vielleicht zwischen inneren und äußeren Stilen.

Kampfschulen benutzen die Ausrüstungswerte wie sie zuvor in diesem Kapitel beschrieben wurden, um die Kämpfer noch stärker zu machen: Jede Schule ist durch eine Stil-Matrix beschrieben, die Kampfwerte beinhaltet. In einer Matrix gibt es drei +1-Stile, zwei +2-Stile und einen +3-Stil, die die Besonderheiten dieser Schule beschreiben. Ein klassisches Beispiel ist das Shaolin-Kung-Fu, das unten aufgeführt ist.

Eine Kampfschule muß nicht die ganze Matrix ausfüllen und nicht alle Stile müssen direkt mit Kampf zu tun haben. Aber auf jeden Fall wird immer eine Probe auf Nahkampf (E) abgelegt, um einen Stil einzusetzen; auch dann, wenn der Charakter seinen Stil einsetzt um jemanden zu heilen oder die Heilung zu unterstützen, wenn die Schule auch Heilfähigkeiten beinhaltet.

Eine Technik ist eine Gabe, die sich auf einen Kampfstil bezieht. Üblicherweise werden sie nur in erweiterten Konflikten angewandt, weil sie für die entscheidenden Duelle gedacht sind. Ein Kampfkünstler sollte die recht teuren und mächtigen Werte seines Stils benutzen, um einfache Konflikte zu gewinnen, und die Techniken nur im erweiterten Konflikt einsetzen.

Eine Form ist eine besondere Technik, die einen Effekt verursacht, der im erweiterten Konflikt einen dauerhaften Bonus gibt. Eine Form kann man nicht lange aufrechterhalten (zum Beispiel nicht über das Ende einer Szene hinaus) und ein Kämpfer kann nur eine Form zur Zeit benutzen. Ansonsten sind sie Effekte, die man für Bonuswürfel ausgeben kann, die von Gegnern beschädigt werden können, und so weiter.

Das hier vorgestellte System kann man ohne weiteres mit weiteren Stilen, Techniken und Formen ausbauen. Ein Charakter kann auch seinen ganz eigenen Stil entwickeln, indem er Bestandteile aus verschiedenen Schulen kombiniert.

Nahkampf (E) Diese Fähigkeit steht für formelle Ausbildung und Erfahrung in klassischem Nahkampf und unbewaffentem Kampf. Sie wird für Schläge, Tritte, Würfe, Haltegriffe, Bewegung durch das Kampfgeschehen und so weiter benutzt. Abhängig vom Setting kann es für esoterische Waffen oder ähnliches besondere Fähigkeiten geben.

Gabe der Kampfschule (Name)
Der Charakter hat eine Kampfschule gelernt und kann ihre Stile einsetzen, wenn er Nahkampf (E) benutzt.

Kosten: 1 Reservenpunkt pro Stufe des Stils pro Probe. Für Kämpfe wird Elan benutzt, für die Heilung Scharfsinn, und so weiter.

Fußfeger-Technik (Shaolin)
Das Shaolin Kung-Fu kennt besonders wirksame Fußfeger-Techniken, mit denen man unvorsichtige Gegner aus dem Gleichgewicht und zu Fall bringen kann. Man kann einen Fußfeger einsetzen, um Bonuswürfel zu erzeugen oder Schaden zu verursachen (je nach Gelegenheit). Der gestürzte Kämpfer muß mit einer Handlung, die keinen Schaden macht, wieder aufstehen, bevor er weiterkämpfen kann (außer er kann vom Boden aus kämpfen).

Vorbedingung: Gabe der Kampfschule (Shaolin)
Kosten: 2 Elan

Druckpunkt-Technik (Shaolin)
Der Charakter kann mit einer Probe auf Nahkampf Schaden heilen. Jede Verletztung kann so nur einmal behandelt werden.

Vorbedingung: Gabe der Kampfschule (Shaolin)
Kosten: 2 Scharfsinn

Shaolin-Form (Shaolin)
Ein Charakter kann mit einer Probe die Shaolin-Form annehmen. Mit dem Effekt kann man Reservenpunkte für Shaolin-Gaben im Verhältnis 1:1 ersetzen.

Vorbedingung: Gabe der Kampfschule (Shaolin)
Kosten: 1 Elan und die Kosten für den Effekt

Wasserform (Shaolin)
Mit einer Probe auf Nahkampf kann der Charakter die Wasser-Form annehmen. Der Effekt gibt Bonuswürfel auf alle defensiven Aktionen, solange der Charakter sich auf den Kampf konzentriert. Die Wasser-Form ist besonders wirksam gegen direkte Angriffe und wird sich hauptsächlich gegen diese wenden, außer der Charakter entscheidet sich, den Angriff direkt abzuwehren.

Vorbedingung: Gabe der Kampfschule (Shaolin)
Kosten: 2 Instinkt und die Kosten für den Effekt.

Gabe der Konditionierung (Kampfschule)
Der Charakter hat eine bestimmte Kampfschule ausführlich studiert, deswegen sinken die Reservenkosten für alle Gaben dieses Stils um 1. Der Charakter muß aber regelmäßig trainieren, um diese Konditionierung aufrecht zu erhalten.

Vorbedingung: Gabe der Kampfschule für die betreffende Kampfschule.

Gabe des Großmeisters (Kampfschule)
Der Charakter hat die Prinzipien der Kampfschule gemeistert. Er kan eine beliebige Technik des Stils für eine Szene nutzen, auch wenn er sie vorher nicht gelernt hat (für eine Steigerung lernt er diese Technik permanent). Er kann die Stil-Matrix der Kampfschule verändern, um so seine eigene Kampfschule zu schaffen.

Vorbedingung: Gabe der Kampfschule für die betreffende Kampfschule.
Kosten: 1 Scharfsinn für jede wiederentdeckte Technik.

Shaolin-Kung-Fu

Es gibt hunderte Schulen, die angeblich von den legendären Shaolin-Mönchen entwickelt wurden. Die Schulen bestehen meistens aus externen, buddhistischen Stilen, die nicht viel miteinander gemeinsam haben. Die hier vorgestellte Kampfschule beruht nicht auf intensiver Forschung, sondern versucht eher zu beschreiben, wie „Shaolin-Kung-Fu“ in Filmen dargestellt würde.

+1: Für die Gesundheit und das Heilen von Wunden
+1: Für Tritte und Schläge
+1: Für Akrobatik und Gymnastik
+2: Für den Einsatz von Stabwaffen und Speeren
+2: Für überlegene Positionierung im Kampf
+3: Für den Kampf gegen andere Kämpfer im Shaolin-Stil

Spielleitung

Die Aufgaben des Spielleiters im Solar System sind vielleicht etwas wichtiger als die der anderen Spieler; hauptsächlich, weil das Spiel eher ins Stottern kommt, wenn der Spielleiter unsicher ist, als wenn es den Spielern passiert. Doch es hängt auch von den Spielern ab, ob ein Spiel gut läuft.

Hier ein Abriß der Hauptaufgaben des Spielleiters:

- Der Spielleiter wird die einzelnen Sitzungen vielleicht vorbereiten, da er so seine anderen Aufgaben besser wahrnehmen kann.
- Der Spielleiter sorgt dafür, daß das Spiel im Fluß bleibt, sowohl auf einer übergeordneten Ebene (weil er Szenen startet), als auch im Kleinen („wer war dran?“).
- Der Spielleiter gestaltet Szenen, halb als Organisator (also sowas wie die Frage nach der Reihenfolge), halb als Dramaturg. Er sorgt dafür, daß alle Spielercharaktere gefordert werden und interessante Situationen erleben.
- Üblicherweise spielt der Spielleiter alle Nebencharaktere. Er entscheidet, wie ihre Motive und Zielsetzungen aussehen und stellt das auch dar.
- Der Spielleiter gibt Konflikten einen Rahmen und achtet darauf, daß das Spielgeschehen sich entsprechend entwickelt. Zusammen mit der Szenengestaltung kann er so den Spielverlauf und -ablauf koordinieren (ohne daß er das Spielgeschehen kontrolliert).
- Der Spielleiter entscheidet traditionellerweise bei Regelfragen, da er einer gegebenen Situation neutraler entgegensteht. Es ist nicht unüblich für die Spieler, sich bei Regelfragen an den Spielleiter zu wenden.

Im Vergleich zu den Aufgaben der Spieler sieht das nach ziemlich viel Arbeit aus, aber es gibt einige Spieler, die die Gelegenheit nutzen, um ihre Kreativität voll auszuleben und das Spiel von einer anderen Seite anzugehen. Auch Spielleitung wird mit zunehmender Erfahrung einfacher und es kann sehr befriedigend sein, das komplexe Aufeinanderwirken von Worten und Würfeln für eine Gruppe phantasievoller und unterhaltsamer Menschen zu koordinieren.

Vorbereitung

Natürlich sollte der Spielleiter die Regeln kennen, und vielleicht auch die Gründe dafür, wie sie sind. Das ist aber eine einmalige Aufgabe, meistens geht es bei der Spielvorbereitung darum, die Abenteuer vorzubereiten.

Es gibt eine klassische Herangehensweise, die hier vielleicht besser vorweg ausgeschlossen werden soll: Die Abenteuer für das Solar System sind keine vorab bestimmten Plots oder Hindernisparcours. Ganz allgemein gilt, daß der Spielleiter nicht die Aufgabe hat, das Spiel in bestimmte Bahnen zu lenken, vielmehr konfrontiert er die Spieler mit verschiedenen Dingen und schaut, was Interesse erregt.

Der Spielleiter sollte sich bestimmte Elemente überlegen, die im Spiel vorkommen sollten; allerdings sollten die Wünsche *der Gruppe* dabei im Vordergrund stehen. Man kann sie ganz allgemein danach fragen, ohne sich in Details zu verlieren – für alle ist das Spiel spannender, wenn der Spielleiter seine Spieler auch überraschen kann.

Was den Spielleiter interessiert

Der Spielleiter sollte Dinge fürs Spiel vorbereiten, die ihn interessieren und an denen er Spaß hat. Wenn die Kampagne ein Oldschool-SF-Setting ist und er sich für asimovsche Robotergeschichten interessiert, dann kann man dementsprechend settingspezifische Regeln entwicklen, Roboter oder ihre Programmierer als Nebencharaktere auftauchen lassen und spannende Situationen mit und über Roboter vorbereiten. Auch der Spielleiter soll Spaß mit dem Spiel haben.

Kernpunkte beachten

Oder ganz allgemein: Den Setting- und Genrekonventionen folgen. Die Gruppe hat sich auf bestimmte Kernpunkte geeinigt, wie es im Abschnitt *Spielvorbereitung* beschrieben wurde. Das sollte natürlich auch bei der Abenteuervorbereitung berücksichtigt werden; wenn der Rest der Gruppe Laserschwerter und sowas will, dann sollen sie es kriegen.

Man sollte auch bedenken, daß der Fokus einer Kampagne sich mit der Zeit verschiebt. Das sollte auch in die Vorbereitung einfließen. Natürlich gilt auch hier, daß ein Gespräch mit der Gruppe Klarheit hilft: „Ihr seid also einverstanden, daß wir die Weltraumpaladine mit den Laserschwertern ruhen lassen und jetzt Weltraumpiraten spielen?“ ist eine allgemeine Frage zur Kampagnenplanung, die man der Gruppe stellen sollte, denn sie haben mit ihren Charakteren jede Menge Einfluß auf das Spielgeschehen. Man kann viel Zeit sparen und Mißverständnisse vermeiden, wenn man die anderen fragt, ob es stimmt, daß die Kernpunkte der Kampagne sich verändert haben.

Charakterelemente berücksichtigen

Ein Spielleiter sollte sich die Charakterbögen anschauen: Welche Pfade, Gaben und Fähigkeiten haben die Charaktere? Das sagt einiges darüber aus, was für Material vorbereitet werden muß, denn die Spieler werden sich für Dinge entschieden haben, an denen sie interessiert sind. Zum Beispiel kann man sich für jeden Pfad fragen, inwiefern er wichtig für das Abenteuer ist und welche Entscheidungen der Charakter mit dem Pfad treffen muß. Und für jede Gabe sollte man überlegen, inwiefern sie einem Charakter in einer bestimmten Situation zum Vorteil gereicht.

Hat einer der Charaktere den Pfad des Großwildjägers, dann sollte eben auch Großwild eine Rolle spielen. Selbst wenn das Spiel rechtfertigt, daß dieser Charakter sich in einen Anzug zwängen und in Manhattan langweilige Empfänge besuchen muß, sollte man die Spielererwartungen nicht einfach so konterkarieren. Genauso sollte es für einen Spieler mit der Gabe des Faustkämpfers ein paar Situationen geben, in denen auch gewalttätige Lösungsansätze das Spiel voranbringen.

Was vorbereiten?

Bisher wurde nur ein grober Rahmen für die Spielvorbereitung genannt; jetzt sollen ein paar konkrete Dinge genannt werden, die in diesem Rahmen Platz finden.

Protagonismus

Die Regeln drehen sich ein Stück weit um Protagonismus, also erkären wir diesen Begriff für alle, die keine Literaturwissenschaften betreiben wollen.

Protagonismus beschreibt, daß man in einer Geschichte eine moralische Kernfunktion einnimmt. Einfach gesagt sind die Protagonisten die Hauptfiguren und ein Geschichtenerzähler erzählt von seinen Taten und zeigt dem Publikum die Gefühlswelt des Protagonisten um Drama zu erzeugen.

Im Solar System sind immer die Spielercharaktere die Protagonisten. Das Interesse gilt ihnen, und sie haben alle Möglichkeiten, die Welt zu verändern.

Orte

Man braucht ein paar Orte, an denen die Szenen des Abenteuers stattfinden können. Abhängig vom Setting müssen diese mehr oder weniger mühselig vorbereitet werden. Eine Kampagne auf Mittelerde oder einer anderen bekannten Fantasywelt kann wohl mit den Orten aus den Büchern oder Filmen auskommen; zum Beispiel eine Szene in Minas Tirith, der eine im Entwald folgt.

Selbst wenn das Setting nicht besonders viele spezifische Orte liefert, kann man viele Dinge improvisieren. Film Noir ist, zum Beispiel ein Setting, daß keinen großen Wert auf besondere Orte legt, viele Dinge geschehen in irgendwelchen Hotels, Kneipen, Apartments und so weiter.

Abgesehen davon muß man aber für fast jede Kampagne ein paar Orte vorbereiten. Man weiß vielleicht schon, daß es um Gothic Horror geht, aber wenn man entscheidet, daß die ersten Szenen in einer verschlafenen Hafenstadt stattfinden und daß irgendwann eine jüdische Synagoge in Prag eine Rolle spielen wird, dann ist das schon ein Gutteil der konkreten Planung, die man braucht.

Alle diese Orte sollten natürlich einen Namen haben. Wenn man alles nur im Kopf hat, vergißt man vielleicht die Ruinenstadt im Dschungel nicht, aber wenn die Frage nach dem Namen kommt, kann man sich trotzdem schnell verhaspeln. Deswegen lohnt es sich, seinen Orten einen Namen zu geben.

Beispiele Die kühle Hochebene Leng, auf der verschiedene Welten aufeinanderprallen. Hier lebt ein schrecklicher Kult, der Leichen verspeist. Ein Spielercharakter könnte auf der Suche nach okkulten Erkenntnissen hier landen.

Der Brodwood Forest nahe der Stadt Middlehaven. In diesem Klischee des mittelenglischen Waldes kann man Outlaws und andere Leute treffen, die in Middlehaven nicht willkommen sind.

Der Kreuzer, der die Spielercharaktere in der letzten Sitzung aufgebracht hat, hat natürlich ein unübersichtliches Maschinendeck voller Rohre und Leitungen.

Leute

Nebencharaktere sind sehr wichtig für die Vorbereitung; später in diesem Kapitel wird klar, daß man ohne sie als Spielleiter so gut wie aufgeschmissen ist.

Die Nebencharaktere in einem Abenteuer sollten antagonistisch oder protagonistisch sein. Antagonistische Charaktere sind die, die sich den Zielen der Spielercharaktere entgegenstellen. Protagonistische sind die, die die Spielercharaktere motivieren oder diese Motive in Frage stellen. Natürlich kann der gleiche Nebencharakter in verschiedenen Szenen die eine oder andere Funktion erfüllen.

Außerdem sollten die Nebencharaktere glaubwürdige Ziele und Interessen haben, die im Setting verankert sind. Wenn ein Nebencharakter die Ambitionen eines Spielercharakters auf die Krone unterwandern soll, dann wird der natürlich nur dann eine Rolle spielen, wenn der Charakter tatsächlich die Krone will. Wenn die Charaktere keine klaren Interessen und Bezüge zum Setting haben, dann wird es schwer fallen, sie zu spielen.

Beispiele Annie Crook ist eine einfache Arbeiterin mit einem dunklen Geheimnis. Sie sucht die Hilfe einer vertrauenswürdigen Person, sonst ist ihr Leben verwirkt.

Der Weltraum-Herzog verbirgt sich hinter einer Maske, während er skrupellos versucht, sein unabhängiges Sternenreich aufzubauen.

Gargamel der Zauberer ist goldgierig und wird jede Gelegenheit nutzen, seine eigenen Ziele zu verfolgen. Dabei schreckt er auch vor finsterer Magie nicht zurück.

Situationen

Schließlich gilt es auch Situationen vorzubereiten, die fast so wichtig sind wie die Nebencharaktere. Ein scharfsinniger Spielleiter mit etwas Erfahrung wird Situationen auch improvisieren können, aber die meisten werden wenigstens ein paar vorbereiten wollen.

Eine „Situation“ ist in diesem Zusammenhang ein Ereignis, das, wie im Abschnitt Szenen beschrieben, wichtig für das Spielgeschehen ist. Außerdem soll so eine Situation *ergebnisoffen* und *spannend* sein.

Eine Situation ist *spannend*, wenn sie die Probleme und Themen des Setting oder eines Charakters aufgreift. Eine Dame in Not ist ein klassisches Motiv, das man fast immer einbringen kann, aber ein konkreteres Beispiel ist das des Vampirjägers, der herausfindet, daß seine Mutter eine Vampirin ist: Das wäre nicht so spannend, wenn die Berufung des Charakters nicht mit der Natur seiner Mutter im Widerspruch stünde.

Die Situation muß auch *ergebnisoffen* sein: Die Reaktion des Spielercharakters darf nicht vorgeschrieben werden. Einfach nur Ninjas auftauchen lassen, die den Charakter angreifen – das ist nicht die Art Situation von der wir hier sprechen, da der Spielleiter wohl davon ausgehen kann, daß ein Kampf gegen die Ninjas die Folge ist. Wenn der Charakter aber Gründe haben kann, die Situation nicht auf offensichtlichem Wege zu bestreiten (in unserem Beispiel fliehen, kämpfen, aufgeben oder sterben), dann haben wir eine Situation: Wenn der Charakter nur fliehen kann, wenn er sein verläßliches Pferd zurückläßt, dann gibt der Szene etwas Feuer. Aufmerksame Leser erkennen den Zusammenhang zum Abschnitt Das Abenteuer skizzieren.

Beispiele Der erste Kontakt mit Aliens ist ein hervorragendes Beispiel; jeder Charakter wird darauf reagieren müssen.

Der Charakter ist ein Zirkusartist, dessen bester Freund „Bill, der letzte Büffel“ ist. Was passiert wohl, wenn der Direktor Bill wegen einer langanhaltenden Krankheit einschläfern lassen will?

Eine kolossale Kreatur nähert sich dem Dorf, wodurch die Sonne verdunkelt wird und die Saat verdorrt. Es bleibt nur zu hoffen, daß die, die etwas dagegen unternehmen wollen, auch die Mittel dazu haben.

Das Abenteuer skizzieren

Die Ratschläge mögen bisher abstrakt und vielleicht schwierig erscheinen, wenn diese Art zu Leiten neu ist. Deswegen wird hier eine verbreitete Methode vorgestellt, wie man ein Abenteuer für das Solar System vorbereitet. Eine Abenteuerskizze legt man so an:

- Auf einem Blatt Papier werden in verschiedene Ecken die Namen der Spielercharaktere geschrieben. Das sind die Protagonisten des Abenteuers.
- In der Mitte des Blattes schreibt der Spielleiter einige spannende Orte und Konzepte des Setting. Das ist das Kernmaterial des Abenteuers, hier kann man einfach nehmen, was einem selbst gefällt. Es kann sich dabei um ein einziges starkes Bild handeln, zum Beispiel die verrottende Ruine eines alten Raketensilos in der russischen Taiga, je nach dem, was grad paßt.
- Für jeden Charakter werden nun drei bis fünf seiner interessantesten Fähigkeiten, Gaben und Pfade aufgeschrieben. Von jedem Charakter sollte ein Pfad dabei sein, weil sie am wichtigsten sind. Damit ist klar, auf welchen Aspekten der Charaktere das Augenmerk liegt.

Der Rest des Blattes wird mit Leuten und Situationen gefüllt, die das Kernmaterial des Abenteuers mit den Aspekten der Charaktere verbinden. Dabei sollte es für jeden Charakter drei Verbindungen geben.

Mit dieser Abenteuerskizze hat man eine Sammlung von Orten, Leuten und Situationen, die eine organische Verbindung zwischen den Spielercharakteren und dem Abenteuer beschreiben. Das reicht üblicherweise für eine oder zwei Sitzungen; wenn die alte Skizze nicht mehr weiterführt, kann man eine neue anlegen.

Variante: Schlüsselelemente

Die meisten Spielleiter bereiten ihre Sitzungen vor. Die Gruppe kann sich entscheiden, diese Vorbereitung mit Schlüsselelementen zu belohnen. Bei dieser Variante hat der Spielleiter eine Liste der Elemente, die er vorbereitet hat; diese sind die Schlüsselelemente. Für Schlüsselelemente gibt es Erfahrungspunkte für die Charaktere, die sie auslösen:

- Für Orte gibt es **1EP** für Charaktere, die dort sind. Es kann sich dabei um einen neuen Kontinent oder den vergessenen Trakt eines Palastes handeln.
- Für Leute gibt es **2EP**, wenn sie das erste mal einem Charakter begegnen. Üblicherweise gilt das nur für wichtige, namenstragende Charaktere.
- Charaktere, die in eine vorbereitete Situation geraten, bekommen **3EP**.

Es gibt zwei Gründe für diese Variante: Zum einen ergänzt es die Pfade als Quelle für Erfahrungspunkte, die ebenfalls zeigen, was wichtig im Spiel ist und belohnen und betonen die Vorbereitung des Spielleiters. Zum anderen ist die Liste mit Schlüsselelementen ein guter Leitfaden für Spielleiter, die viel im Kopf haben, da man die Liste braucht, wenn man diese Elemente nicht vergessen will.

Meistens behält der Spielleiter den Inhalt der Liste für sich, aber er kann natürlich einige Elemente preisgeben, wenn er will. Benutzte Elemente werden gestrichen, sobald sie auftauchen, die anderen stehen in weiteren Sitzungen zur Verfügung. Der Spielleiter kann die Liste mit den Elementen auch als Hilfe bei der weiteren Vorbereitung benutzen: Wenn die Liste der letzten Sitzung so gut wie leer ist, sollte man vor der nächsten besser ein paar neue Ideen aufschreiben.

Eero Tuovinen

Lerne erst zu rufen, damit Du später flüstern kannst. Sanft wird man mit der Zeit.

New Age-Esoterik ist eine spannende Kampagnen-Grundlage, aber man sollte nicht allzuviel erwarten. Es gibt viele Geschichten über die Beat Generation und die Hippies, aber als Spielleiter muß ich erstmal dafür sorgen, daß die Spieler ein Gefühl für das Setting bekommen.

Einer der Spieler ist ein Rumtreiber (der auf seinem Motorrad durch die Gegend fährt), also ergeben sich automatisch offensichtliche Situationen, die es vorzubereiten gilt: Schwierigkeiten mit den Kommunalbehörden zum Beispiel. Der Ex-Soldat wird entweder Kompromisse eingehen müssen und seinen rastlosen Lebensstil aufgeben, oder er muß wieder in den Sattel und weiterziehen. Dafür muß er vielleicht einen Job oder ein nettes Mädchen zurücklassen. Spannend ist, ob der Charakter die Opfer für seine Freiheit aufbringt, die die Gesellschaft der Fünfziger ihm abverlangt.

Jones braucht ein paar Nebencharaktere, die ihn antreiben, aber die werden meistens improvisiert: Er wird die Gelegenheit haben, Frauen kennenzulernen (sowohl die schüchternen, liebenswerten als auch die wilden Träumerinnen) und sich mit männlichen Autoritätsfiguren wie Sheriffs, Vätern, Ladenbesitzern und Arbeitgebern auseinanderzusetzen. Die meisten werden keine besondere Tiefe haben, außer Jones entscheidet, daß er sich genauer mit ihnen auseinandersetzen will.

Die anderen Charaktere werden natürlich auch ihre eigenen Geschichten haben. Irgendwo hab ich gelesen, daß ein Grund für die geringe Zahl Beat-Poetinnen ist, daß man sie für wahnsinnig erklärt hat und sie in den geschlossenen Anstalten, in die ihre Familien sie eingewiesen hatten, lobotomisiert oder mit Schocktherapien umgebracht hat. Klingt grausam? Ich würde sagen, daß das nach einer entfernten Gefahr für Miss Thompson klingt, die mehr als nur eine Südstaatenschönheit sein will.

Normalerweise denke ich mir Situationsbruchstücke und dramatische Wendungen aus, die die Charakter miteinander verbinden, damit die Kampagne eine übergeordnete Struktur bekommt. Dieses Spiel wird sich langsam entwickeln, und es wird selbst in einzelnen Sitzungen Zeitsprünge und räumliche Veränderungen geben. Es kann durchaus sein, daß Jones ein paar Jahre herumzieht, nachdem er eine Stadt verlassen hat,, und dann zurückkehra,t um zu sehen, was sich geändert hat. So kann man die Ereignisse an einem Ort belassen, wenn die Charaktere eher seßhaft sind.

Schließlich glaube ich, daß ich mich kaum auf diese spirituellen Augenblicke vorbereiten kann, die in den Beat-Geschichten immer wieder vorkommen. Die Charakter müssen ihr Dharma selbst finden. Natürlich werden wir drüber sprechen und ich werde Angebote machen, aber das ist alles (ich hab schon einen lustigen buddhistischen chinesischen Greisen in der Hinterhand, der sich für eine Zufallsbegegnung anbietet, falls wir eine Auffrischungsszene brauchen).

Wenn die Abenteuerskizze hilfreich ist, kann man mit anderen Methoden experimentieren. Es hängt von der Kampagne und der Gruppe ab, welche Vorbereitungsmethode die beste ist, da die Charaktere unterschiedlich zum Setting stehen und die Spieler unterschiedlich auf die Angebote des Spielleiters reagieren. Es kann zum Beispiel sein, daß man sich wenig um aktive Verbindungen zwischen den Charakteren und dem Kernmaterial sorgen muß, wenn die Spieler sich selbst darum kümmern, daß ihre Charaktere im Rampenlicht stehen.

Szenen gestalten

Wie im Kapitel Das Spiel beschrieben, ist die Gestaltung der Szenen eine der Hauptaufgaben des Spielleiters. Dabei benutzt er seine vorbereiteten Elemente: Es sind Orte, an denen Szenen spielen können, Leute, die dort auf die Spielercharaktere stoßen und so weiter. Eigentlich sind alle diese Vorbereitungen nur Hilfsmittel, um Szenen zu gestalten – wie detailliert diese Vorbereitungen sein müssen, hängt vom Improvisationstalent und der Natur der Kampagne ab.

Durch die Szenengestaltung werden die Themen der Charaktere angeschnitten. Das passiert üblicherweise durch das Spielgeschehen: Die Charaktere bewegen sich durch die Spielwelt und interagieren mit ihr, wodurch sich die Spielwelt verändert. Der Spielleiter kann diesen Prozeß unterstützen, indem er die Szenen entsprechend gestaltet; er bestimmt also nicht über den Inhalt des Spiels sondern fokussiert das Spiel auf die Interessen der Gruppe.

Bei der Szenengestaltung sollte man drei Grundprinzipien beachten:

Gleichheit heißt, daß man allen Charakteren gleich viel Aufmerksamkeit schenkt. Wenn alle Charaktere ihre eigene Geschichte verfolgen, dann kann man einfach reihum gehen. Wenn mehrere Charaktere eine Geschichte teilen, gibt es für deren Spieler vielleicht nur eine Szene.

Kontinuität bedeutet, daß die Ereignisse einer Szene Auswirkungen auf die folgenden Geschehnisse haben werden. Wenn ein Charakter seine Geliebte in der letzten Szene verletzt hat, werden in dieser vielleicht ihre Brüder und Onkel Rache nehmen wollen. Wie das funktioniert, sollte klar sein.

Spannung heißt, daß die Szene Interesse weckt. Dafür hat man vor dem Spiel die Elemente entwickelt; sie alle sollen interessant und spannend für die Gruppe sein.

Ganz allgemein sollte ein Spielleiter der diesen Prinzipien folgt eine bessere Vorstellung vom Verlauf und Fortgang des Spiels gewinnen. Man folgt ihnen am besten in der angegebenen Reihenfolge: Man gestaltet die Szene für den nächsten Charakter und entwickelt die Geschichte weiter, in der er steckt. Wenn nichts spannendes ansteht, helfen ein paar neue Elemente.

Bei der Gestaltung der Szenen sollte man beachten, daß das *einvernehmlich* geschieht – die Szene sollte mit den Absichten eines Charakter im Einklang stehen. Man kann nicht einfach eine Szene beginnen, in die sich der Charakter niemals freiwillig begangen hätte.

Ein erfahrener Spielleiter wird auch noch den Spannungsbogen im Auge behalten, weil er durch die Szenengestaltung die besten Möglichkeiten hat, hier steuernd einzugreifen. Wenn er belanglose Bereiche überspringt und die üblichen unglaublichen Zufälle und andere Erzählkonventionen einsetzt, kann er den Mitspielern schnellen Zugang zu den Spielinhalten verschaffen, für die sie sich interessen.

Die Verantwortung für den Spannungsbogen heißt aber nicht, daß man das Spielgeschehen kontrolliert: Der Spielleiter entscheidet nicht, ob ein Charakter Held oder Schurke ist, oder ob der Charakter sich in die Prinzessin verliebt und sie rettet. Das liegt in der Verantwortung der Spieler, und ist ja auch der eigentliche Grund, aus dem sie mitspielen.

Die folgenden Techniken helfen den Spannungsbogen aufrechtzuerhalten, ohne daß sie den Plot beeinflussen, vielmehr unterstützen sie seine Entwicklung und bringen die wichtigen Ereignisse schneller zum Tragen.

Techniken zur Gestaltung des Spannungsbogens

Enge Szenengestaltung bedeutet, daß es keine Szenen gibt, in denen sich das Geschehen nicht weiterentwickelt. Wenn der neugierige Detektiv herausfinden will, wer Molly umgelegt hat, gibt es keine Szene in einer Bar, in der niemand etwas weiß; vielmehr springt er zu einem Punkt, an dem der Detektiv sich schon was erarbeitet hat und endlich einen Ort erreicht, an dem er etwas ausbuddeln kann, was ihn weiterbringt.

Dramatische Zufälle benutzt man, wenn man die Glaubwürdigkeit in Sachen Zufall und Glück strapaziert, um dramatische Situationen herbeizuführen. Wenn ein Charakter den Sheriff umbringen will, weil der dessen Bruder auf dem Gewissen hat und der Bruder in Wahrheit gar nicht tot ist, dann ist es allein Sache des Spielleiters, ob die nächste Szene sich um die Wiedervereinigung mit dem Bruder dreht oder ob es das Feuergefecht mit dem Sheriff wird. Wie wahrscheinlich es ist, daß die Brüder sich auf der Straße begegnen oder ob der Bruder „wirklich“ gerade rechtzeitig auftaucht, um den rachsüchtigen Charakter aufzuhalten, ist nur wichtig, wenn es einen Konflikt darum gibt, was wiederum Sache des Spielers und nicht des Spielleiters ist.

Verknüpfungen sind besondere dramatische Zufälle, die vom Spielleiter so vorbereitet wurden, daß sich die Geschichten einzelner Charaktere überkreuzen. Das ist in Kampagnen mit unabhängigen Charakteren sehr wichtig! Wenn ein Charakter ein Asteroiden-Minenarbeiter und ein anderer eine marsianische gerissene Geschäftsfrau ist, dann muß der Spielleiter schon dafür sorgen, daß es zum Beispiel Nebencharaktere gibt, die mit beiden zu tun haben, und über die die Ziele und Absichten der verschiedenen Charaktere miteinander in Konflikt kommen.

Bedrohungen sind eine andere Art dramatischer Zufälle (von denen es jede Menge gibt, hier nur ein paar Beispiele, um die Stoßrichtung klarzumachen). Hier entführt der Drache nunmal die Geliebte eines Spielercharakters und nicht eine x-beliebige Jungfer aus dem Nachbardorf. Allerdings sollte man es nicht übertreiben, sondern bloß hier und da einsetzen und sich eher an den allgemeinen Stil der Kampagne halten. Mit etwas Nachdenken lassen sich aber jede Menge dramatischer Zufälle erdenken.

Pausen setzt man ein, um die Konsequenzen zu verzögern, die ein Spieler aufgrund seiner Charakteraktionen erwartet, und so gibt man Raum für Reflektion und Richtungsfindung. Zum Beispiel folgt auf eine aufregende Verfolgungsjagd durch Kairo nicht eine weitere, sondern der Charakter endet in einer schäbigen Opiumhöhle in der keine direkte Gefahr lauert. Das führt dazu, daß der Spieler Zeit hat, die Ereignisse Revue passieren zu lassen und dem Charakter vielleicht eine Kurskorrektur angedeihen zu lassen.

Crunch platzieren

Ein Tipp, um die Abenteuerskizze noch sinnvoller zu gestalten: Der Spielleiter entwickelt neuen Crunch für die Mitspieler und führt ihn über das Abenteuer an. Jeder Charakter sollte nach und nach etwas interessantes geboten bekommen: Einen neuen Zauber vielleicht, eine neue Cyberware oder ein seltsames Vorrecht des Adels.

Dann stattet er seine Nebencharaktere damit aus, die es gegen oder für die Charaktere einsetzen, bevor die Spieler die Gelegenheit haben, sich den neuen, scharfen Stoff anzueignen.

Wenn alles gut geht, werden die Spieler feststellen, daß ihre Charaktere sich in unerwartete Richtungen entwickeln, die sie zum Spielbeginn nicht erwartet haben.

Nebencharaktere

Nebencharaktere zu spielen ist eine der wichtigeren Aufgaben des Spielleiters. Wie bereits erwähnt, gibt es zwei Hauptfunktionen, die Charaktere erfüllen.

Unterstützende Charaktere sind wichtige Nebencharaktere mit Persönlichkeit und Zielen. Ihre Ziele erreichen sie nicht ohne die Hilfe der Spielercharaktere, also werden sie auf die Charaktere zugehen und sie um Hilfe bitten oder diese bei ihnen einfordern, was die Charaktere zwingt, sich dafür oder dagegen zu entscheiden.

Antagonisten stehen den Zielen der Spielercharaktere im Weg. Auch sie sind wichtige Charaktere mit Namen, Persönlichkeit und Zielen, durch die sie zu Antagonisten werden: Ihre Absichten sind unvereinbar mit denen der Spielercharaktere.

Fast alle Charaktere, die nicht in eine dieser Kategorie fallen, stecken in einer Dritten:

Extras sind üblicherweise unbenannte Charaktere, die selten eigene Ziele verfolgen. Sie füllen die Reihen auf und ihre Bedeutung für die Geschichte ist untergeordnet.

Nur selten weiß der Spielleiter vor Spielbeginn, in welche dieser Kategorien ein Charakter fällt. Das ergibt sich im Spiel und ist hinterher meistens ganz klar.

Regeln für Nebencharaktere

Im Prinzip gelten für alle Charaktere die gleichen Regeln. In der Praxis ist es aber mühsam, für alle Nebencharaktere die volle Charaktererschaffung durchzuführen, insbesondere weil sie kein Budget haben und eigentlich nur „glaubwürdige“ Werte brauchen.

Der Spielleiter kann ein paar Abkürzungen nutzen, wenn er Nebencharaktere erzeugt. Zum Beispiel kann man die „Rolle“ des Charakters festlegen, und dieser Rolle einen Fähigkeitswert geben: Ein normaler Polizist hätte dann den Wert „Polizist: Geübt (1). Das ist einfach genug, daß man es im Spiel nebenbei erledigen kann.

Braucht der Charakter einen Fähigkeitswert (also wenn er eine Probe ablegt oder in einen Konflikt gerät), dann lege ich ihn der Rolle entsprechend fest:

- Entspricht die Situation der Rolle, wird der Wert der Rolle benutzt.
- Hat die Situation nur streckenweise oder kaum damit zu tun, wird der Wert um eine Stufe reduziert.
- Hat die Situation gar nichts damit zu tun, wird der Wert um zwei Stufen reduziert.

Damit man sich nicht große Gedanken um die Reserven machen muß, haben diese Nebencharaktere nur eine Reserve. Je nachdem, wie stark ihre Motivationen sind, haben sie viele (um die acht) oder wenige (um die drei) Punkte in dieser Reserve. Ein Extra, der nur für eine bestimmte Szene improvisiert wurde, hat also etwa zwei bis vier Punkte, leidenschaftliche, vielseitige Helden könnten bis zu zehn Punkte haben.

Ganz wichtig sind für die Nebencharaktere allerdings Gaben: Neue, abgefahrene Gaben kann man wunderbar über Nebencharaktere vorstellen, die einen passenden Hintergrund haben. Als Spielleiter kann man Nebencharakteren auch spontan Gaben verpassen, wenn es sinnvoll erscheint; wobei es hier nur darum geht, im Vorfeld nicht allzuviel Zeit auf die Charakterwerte zu verschwenden.

Noch eine Anmerkung zu Extras: Wenn es nur eine Person ist, kann man die obigen Werte bestimmen (und einen Namen und persönliche Ziele), aber wenn es ein ganzer Haufen ist, dann wird einer ihr Anführer und die anderen sind ein Mob, der ihm einen situativen Vorteil gibt. Im Solar System wird davon ausgegangen, daß nur wichtige, namenstragende Charaktere mit eigenen Zielen an Konflikten teilnehmen; gesichtslose Massen sollten eher Fähigkeiten, Effekte oder Gaben dieser Charaktere sein.

Egal, wie man Nebencharaktere mechanisch darstellt, sollten die Werte ihre Position im Setting darstellen: Ein bedeutender Fachmann sollte hohe Fähigkeitswerte haben, ein leidenschaftlicher oder hochmotivierter hohe Reserven und so weiter. Dabei geht es nicht um die Balance im Gegensatz zu den Spielercharakteren; die Regeln sorgen dafür, daß die Antagonisten nicht allzu mächtig werden können.

Und schließlich kann es auch Gaben geben, die explizit bestimmte Spielleiteraufgaben übertragen. Ein Beispiel dafür ist die Gabe der Kontakte, die bei den Beispielgaben aufgeführt wird, und bei der ein Teil der Autorität über den Hintergrund an den Spieler übertragen wird.

Konflikte leiten

Wie im Kapitel Konflikte beschrieben, ist es eine der Aufgaben des Spielleiters festzulegen, was bei einem Konflikt auf dem Spiel steht. Mit etwas Erfahrung wird die Gruppe ohne großes Eingreifen des Spielleiters selbst festlegen können, worum es genau geht; doch trotzdem wird der Spielleiter als neutrale Instanz in Sachen Ansatz, Umfang und Angemessenheit auftreten. Häufig stürzen Spieler sich

Wer kontrolliert den Hintergrund?

Ein wichtiges Prinzip bei der Vorbereitung von Abenteuern und der Gestaltung von Szenen ist die Kontrolle über den Hintergrund. Es bedeutet, daß der Spielleiter Kontrolle über alle Elemente hat, die er ins Spiel einbringt. Und genauso hat der Spieler die Kontrolle über alle Dinge, die er einbringt.

Im Spiel kommt diese Frage auf, wenn jemand entscheiden muß, ob die außerirdischen Arkturianer unter Wasser atmen können, ob es ein Krankenhaus in der Stadt gibt oder ob der König jähzornig ist. Wenn es keine Settinginformationen darüber gibt, entscheidet der Spielleiter all das; es ist Teil seiner Aufgabe bei der Szenengestaltung, für die er ja die Umstände so festlegen muß, daß sie Entscheidungen erzwingen und Konflikte produzieren.

Andererseits hat ein Spieler volle Kontrolle über den Hintergrund seines Charakters, weil es seine Verantwortung ist, ihm ein Profil zu geben und seine Handlungen zu bestimmen. Deswegen ist es ein Gebot der Höflichkeit, ihn zu fragen ob er einverstanden ist, bevor man etabliert, daß er in den 80ern in Bangkok als Junkie auf der Straße lebte. Der Spieler wird diese Idee sicherlich aufgreifen, wenn sie zum Charakter paßt und von Bedeutung für die Kampagne ist.

Das gleiche gilt auch umgekehrt: Natürlich kann ein Spieler *vorschlagen*, daß es ein Krankenhaus in der Stadt gibt und meistens spricht nichts dagegen, diesen Vorschlag aufzugreifen. Doch auch hier sollte der Spielleiter den Spannungsbogen nicht aus den Augen verlieren.

Unberührbare Charaktere

Oft wird über das Solar System gesagt, daß *niemand* unberührbar ist und das bedeutet auch, daß *niemand* bedeutungslos ist. Den Regeln nach können selbst ungeübte Charaktere Meister ihres Faches ausstechen, wenn das Schicksal es so will.

Wenn ein Genre wirklich übermächtige „Charaktere“ wie zum Beispiel klassische Fantasy-Götter braucht, dann ist es besser, sich auf Ansatz, Rahmen und Angemessenheit zu konzentrieren: Solche Charaktere sind keine Gegner, die man in Konflikten bekämpft, sondern vielmehr Naturgewalten oder -konstanten wie Gravitation oder Licht; diese Götter können vielleicht Strafwürfel auf Proben verursachen, aber man kann gegen sie als normaler Charakter keinerlei Konflikte führen.

in Konflikte, in denen ihre Charaktere keine Aussicht auf Erfolg haben (dann fehlt ihnen ein vernünftiger Ansatz); in denen die Ziele nicht zur Kampagne passen (dann ist es eine Frage der Angemessenheit) oder es ist einfach besser, wenn man den ganzen Komplex auf mehrere Konflikte herunterbricht (dann ist es eine Frage des Umfangs). In diesen Fällen ist es gut, wenn jemand, der etwas außen vor steht, korrigierend eingreift.

Manchmal wollen Spieler scheinbar seltsame Konflikte beginnen, bei denen der Spielleiter überlegt, wie der Charakter wohl das Ziel des Konfliktes erreichen könnte. Wenn er sich das nicht vorstellen kann, sollte er darum bitten, daß der Spieler seinen Plan erläutert. Vielleicht will ein Spieler einen Konflikt „um die Prinzessin zu überzeugen, mit ihm zu kommen"; hier sollte man fragen, *was genau* der Charakter sagt, um die Prinzessin zu überzeugen.

Ein weiteres Problem kann bei der Beschreibung der Ergebnisse von Konflikten auftreten. Das wurde schon ein- oder zweimal erwähnt, aber der Spielleiter sollte den Spielern erlauben und sie ermuntern, selbst das Spielgeschehen zu beschreiben: Wenn die Spieler ein Interesse daran haben, die Siege und Niederlagen ihrer Charaktere selbst zu beschreiben, hat der Spielleiter noch immer die Aufgabe, für Fairness und Kontinuität zu sorgen. Insbesondere die Autorität über den Hintergrund muß hier beachtet werden: Jeder kann beschreiben, wie die Wachen des Herzogs sich in einer Situation verhalten, aber nur der Spielleiter bestimmt, ob überhaupt Wachen in der Nähe sind.

Mit der Zeit wird die Gruppe sich in die Kampagne einleben und der Spielleiter wird weniger nachfragen und korrigieren müssen. All diese Aufgaben sind nur wichtig, wenn es Unklarheiten gibt, warum überhaupt gewürfelt werden muß. Wenn die Kommunikation in der Gruppe glatt läuft, hat der Spielleiter hier kaum etwas zu tun.

Gemeinsames Spielleiten

Die verschiedenen Aufgaben des Spielleiters kann man natürlich auch auf verschiedene Spieler verteilen.

Manche Gruppen mögen es, wenn die Nebencharaktere von verschiedenen Spielern gespielt werden, insbesondere, wenn sie nicht darauf stehen, in einzelnen Szenen nur Publikum zu seinen. Der Vorteil ist mehr Interaktion, der Nachteil ist, daß die Spieler vielleicht nicht den Überblick haben, wie der Nebencharakter in der Szene agieren sollte.

Die Aufgaben zur Klärung von Regeln und zur Steuerung von Konflikten treten in erfahrenen Gruppen stark in den Hintergrund, weil alle wissen, wo es langgeht, und dann braucht der Spielleiter nicht viel zu tun.

Die deutlichste Variante des „verteilten Spielleitens" ist die, bei der man sich beim Gestalten der Szenen und der Abenteuervorbereitung abwechselt. Das geht oft reihum, sodaß jeder Spieler eine eigene Sitzung leitet.

Konfliktziele des Spielleiters

Natürlich kann es auch passieren, daß der Spielleiter schlechte Ziele für einen Konflikt festlegt. Dann ist er darauf angewiesen, daß die anderen Spieler ihn aufhalten, wenn er Unsinn verzapft.

Meistens passiert das, wenn die Ziele und Rollen seiner Charaktere nicht klar sind. Wenn die Charaktere keine glaubwürdigen Entscheidungen treffen, dann hängt das Solar System.

Ein klassisches Beispiel dafür ist ein tödlicher Kampf zwischen einem Spielercharakter und einem Nebencharakter, ohne daß es dafür eine Begründung gibt. In diesen Regeln sind tödliche Kämpfe oder Duelle sehr aufwändig, weil alle Beteiligten alle ihre Ressourcen einsetzen werden, bevor eine Entscheidung fällt. Ein sinnloser Kampf ohne gute dramatische Grundlage ist der Gipfel des Unsinns.

Eine gute Methode, unklare Konflikte ohne gute Gründe zu vermeiden, ist, nur aus großen Dingen Konflikte zu machen und sich im Klaren über die Ziele und Motivationen seiner Charaktere zu sein. Der erste Teil hilft in Settings, in denen erwartet wird, daß die Charaktere dutzende Gegner niedermähen: Dann kann man mit einer einfachen Probe einige unwichtige Charaktere umbringen, und die Sache ist geritzt. Der zweite Punkt hilft, wenn man glaubt, daß man ein paar fanatische Ninjas vorbeischicken muß, die bis zum Tod kämpfen: Sind die Ninjas wirklich so fanatisch? Warum greifen sie an? Was passiert mit einem Ninja, der flieht und entkommt? Warum tauchen die Ninjas auf?

Eero Tuovinen

Macht ist nicht gleich Einfluß, außer sie geht mit Entschlossenheit und Begabung einher; wie weit führt die Vision?

Marks Charakter war der Kinderkaiser eines moralisch schillernden Fantasyreiches und so konnte ich mich als Spielleiter ohne Probleme vorbereiten: Die üblichen Geschehnisse im Kinderleben lassen sich einfach in Gegensatz zu den Pflichten eines Herrschers setzen, und der Herrscher des Reiches zu sein, gegen das die anderen Charaktere kämpfen, wäre schon für einen normalen Kaiser schwer genug.

Wegen der verquasten Gesetze des Reiches saß Kaiser Rama von Geburt an auf dem Thron, also konnte ich nicht mit seiner Krönung beginnen. Also sprachen wir ein bißchen darüber, wie der Kaiser so lebte, und wie viel (oder eher: wenig) seine Entscheidungen außerhalb des Palastes bewirkten. Wir beschrieben auch einige wichtige Höflinge, die auf verschiedene Weisen die Geschicke des Reiches lenkten. Danach mußte ich Rama ein bißchen aufrütteln, um das Abenteuer zu beginnen.

Ein Großreich wie das von Rama würde sich kaum um die Unruhen an den Grenzen kümmern, die ich schon für andere Charaktere angerissen hatte, die aus den Grenzmarken stammten; selbst ein richtiger Krieg würde in der Hauptstadt kaum zu spüren sein. Rama konnte man nur auf der persönlichen Ebene erwischen: Mit einem Heiratsgesuch.

Also kamen diese zwei Abgesandten der „Deliberativen Synode“, einem religiösen Orden mit viel Einfluß in der östlichen Hälfte des Reiches. Mit ihren Geschenken und Treueschwüren brachten sie auch das Heiratsgesuch (es handelte sich um ein moderneres Fantasysetting, in dem Frauen mehr Rechte haben als man von so einem Reich erwarten würde; für den monogamen Kaiser wäre eine Heirat ein wichtiger Schritt).

Ich hatte einen der Abgeordneten, Ansi von Macabea vorbereitet: Er war nicht nur da, um die Prinzessin Koldya (einen anderen Spielercharakter) feilzubieten, sondern er wollte sich auch einen eigenen Platz am Hofe sichern, am Besten als Handelsminister. Der andere, jüngere Legat war nur für die Farbe da – dachte ich zumindest.

Mark aber ließ den Kaiser „die Absichten der Legaten“ prüfen, indem er sie zwang, seine Kinderspiele mit ihm zu spielen. Hier machte sich der jüngere Legat besser als sein älterer Begleiter, und zwar soweit, daß der Kaiser (dem seine Mutter beigebracht hatte, Menschen aufgrund ihrer Bescheidenheit zu bewerten) entschied, nur noch dem jüngeren Legaten sein Ohr zu schenken.

Da der junge Mann nicht sehr viel Profil hatte, mußte ich dem überraschten Initiaten der Synode einen Namen und ein Ziel verpassen. Er entwickelte sich schließlich zu einem guten unterstützenden Charakter, der dem Kaiser hilfreich zur Seite stand, als dieser später in den Osten reiste, um die aufständischen Stämme eigenhändig zu befrieden.

Regeln auslegen

Eine weitere Aufgabe des Spielleiters ist es, die Regeln auszulesen. Das ergibt sich nicht aus den Regeln selbst, aber der Erfahrung nach ist er in einer guten Position, Grenzfälle zu regeln – vielleicht nicht, ohne daß die Gruppe ihr Einverständnis gibt. Solange klar ist, wer entscheidet, bleibt das Spiel nicht wegen Kleinigkeiten hängen und das hängt nicht direkt von anderen Aufgaben ab.

Die wichtigsten Punkte bei der Regelauslegung – ob man nun Spielleiter ist oder nicht – sind Fairness, Gerechtigkeit und Nachvollziehbarkeit. Wenn es keinen guten Grund gibt, eine Regel aufzustellen (oder zu ändern), dann sollte man das nicht tun.

Spannend ist vieleicht noch, zwischen formaler und realistischer Regelauslegung zu unterscheiden. Hiermit wird die Grundlage beschrieben, aufgrund derer im Zweifelsfall entschiedenen wird, welche Regeln wie zur Anwendung kommen. Ein Realist würde sagen, daß ein meisterlicher Schwertkämpfer auch in der Fähigkeit Schwertkampf (E) den entsprechenden Rang (4) besitzen mußt. Der Formalist würde sagen, daß der Fähigkeitsrang nur dafür steht, wie viel Einfluß die Fähigkeit auf das Spielgeschehen hat – der Charakter ist vielleicht wirklich ein Meister des Schwertes, aber es besteht kein Zusammenhang damit, ob andere Personen im Setting ihn als Meister ansehen oder ob die Fähigkeit diesen Wert hat. Vielleicht hat er die Fähigkeit noch nicht einmal und verliert alle Schwertkämpfe, aber er könnte trotzdem ein Schwertmeister sein, der aus den verschiedensten Gründen alle seine Duelle verliert.

Die Unterscheidung ist wichtig, weil der realistische Ansatz zwar instinktiv richtig erscheint, die Regeln ihn aber nicht zwingend erfordern. Die Regeln *legen nahe*, daß ein hoher Fertigkeitsrang einen erfahrenen Charakter beschreiben *könnte* und hoher Schaden beschreibt *vielleicht* eine schwere Wunde. Aber es steht den Spielern frei, diese Beziehungen in der Beschreibung ihrer Aktionen zu ignorieren, denn Fähigkeitsränge beschreiben nur die Möglichkeit, Konflikte zu gewinnen und Schaden bedeutet nur, daß der Charakter weniger Einfluß nehmen kann und vielleicht aus dem Spiel ausscheidet.

Im Spiel spricht einiges dafür, den üblichen Deutungen der Werte und Würfe zu folgen und vielleicht zu ändern, wofür die Zahlen im Spielgeschehen stehen. Aber hin und wieder ist es hilfreich, wenn man sich daran erinnert, daß man diese Konventionen auch ignorieren kann, solange man die Regeln beachtet. Manchmal ergibt sich so ein passenderes Ergebnis.

Eine Kampagne leiten

Langfristig werden die Aufgaben des Spielleiters einfacher: Wenn die Kampagne mit der Zeit an Tiefe und Profil gewinnt, muß man sich weniger Elemente aus der Nase ziehen. Konsequenzen aus dem bisherigen Spielgeschehen tragen die Kampagne, gerade wenn sie sich ihrem Abschluß nähert.

Wenn der Spielleiter eine Kampagne vorbereitet, wird er eine gewisse Vorstellung davon haben, was er selbst spannend findet – er hat eine Hintergrundgeschichte im Kopf. Diese Hintergrundgeschichte sollte der Spielleiter nicht für sich behalten oder erst nach und nach verraten: Viel besser ist es, wenn die Spieler diese Ideen kennen, um ihre Charaktere gleich von Anfang an damit zu verbinden. Im Idealfall erschaffen sie Charaktere, die in dieser Hintergrundgeschichte wichtig sind.

Wenn diese eine gute Idee vom Tisch ist, sollte man schauen, was das Setting noch bietet. Damit kann man die Kampagne von vornherein vielseitig gestalten.

Und schließlich: Der Spielleiter erzählt keine Geschichte. Er *leitet* das Spiel an und die anderen Spieler gestalten die Geschichte durch die Entscheidungen ihrer Charaktere. Die wichtigste Aufgabe ist, Situationen zu erschaffen, in denen die Charaktere wichtige Entscheidungen fällen können, aus denen die gemeinsame Geschichte erwächst.

Nachwort

Dieses Heft enthält mehr Details als jede andere Quelle für das Solar System, aber damit ist kaum das letzte Wort gesprochen ist. Ganz im Gegenteil, Veteranen des Spiels, aber auch neue Leser werden viele Fragen, Kommentare und abweichende Meinungen zu kleineren oder größeren Details haben.

Das Solar System ist insofern recht einzigartig, als daß es ein frei verfügbares, offenes System ist, daß in verschiedenen Sprachen und Formaten vorliegt und von interessierten Spielern für die eigenen Zwecke angepaßt und abgewandelt werden kann. Es wäre also albern, darauf zu bestehen, daß es eine definitive Anlaufstelle für Regelfragen und -details gibt, wo schon heute eine Menge einfallsreicher und talentierter Leute das Spiel spielen.

Kommentare zu und Diskussionen über das Solar System sind mehr als willkommen! Dafür bietet sich Die Forge oder Story Games an, wo es viele verschiedene Spieler gibt, die das System kennen und benutzen. Auf deutsch kann man unter anderem im Tanelorn einen Ort finden, um darüber zu reden. Eero Tuovinen ist per E-Mail unter eero.tuovinen@arkkikivi.net erreichbar, Harald Wagener unter info@tsoy.de – beide beantworten gerne auch direkt Fragen zum Spiel.

Quellen, Einflüsse und Dankworte

Die wichtigste Quelle für dieses Heft ist natürlich die neueste Ausgabe von Clinton R. Nixons The Shadow of Yesterday. Abweichungen finden sich nur dort, wo Klarheit geschaffen werden sollte oder der persönliche Geschmack abwich.

Eine weitere Quelle ist Menneisyyden Varjot, die finnische Ausgabe des Spiels, die 2006 veröffentlicht wurde. Dieses Heft beruht in großen Teilen auf diesem Buch.

Viele andere Themen und Meinungen sind aus Gesprächen und Spielen mit Leuten wie Sami Koponen, Sipi Myllynen, Josh Culbertson und vielen anderen, die hier nicht genannt werden können, erwachsen.

Außerdem soll das umfangreiche Werk von Ron Edwards und den Regulars der Forge über Rollenspieltheorie und -design nicht unerwähnt bleiben; was nicht von Clinton R. Nixon inspiriert wurde, entstammt den Werken von Ron, Paul Czege, Matt Snyder und dem Rest der Mannschaft.

Der Übersetzer dankt Frank Tarcikowski für den Erstkontakt, Onno Tasler für das Lektorat, Martin Schramm für ehrliches Feedback, Jörg Dünne für motivierende Tritte, Kathy Schad für aufmunternde Worte, den Regulars von #drsrm sowie den interessierten Mitlesern der Foren Blutschwerter und Tanelorn.

The Shadow of Yesterday und weitere Werke.

Das Solar System war ursprünglich das Regelwerk, daß Clinton R. Nixon für sein Abenteuerrollenspiel The Shadow of Yesterday geschrieben hatte. In dem Spiel werden die klassischen Sword&Sorcery-Abenteuer auf moderne Weise lebendig, mit Sklaverei und Zivilisationen in Trümern, die im Gegensatz zu elchreitenden Hippie-Barbaren stehen. Die Ideen, wie man mit dem Solar System Rollenspiele spielt, passen genau zur Welt Nah, dem Setting des Spiels.

In naher Zukunft wird es eine neue Fassung der Spielwelt geben, die zu diesen neuen Regeln paßt, aber auch viele neue Ideen beinhaltet, die verschiedene Spielgruppen in den letzten Jahren entwickelt haben.

Bis dahin kann das System aber für sich stehen. Das Solar System ist unter verschiedenen Varianten der Creative Commons Lizenz erhältlich und so sollte es kein Problem sein, das Spiel nicht nur für private Zwecke anzupassen, sondern diese Varianten auch ohne Scheu einem größeren Publikum zur Verfügung zu stellen.

Das hier abgebildete Logo wird auf Veröffentlichungen oder Webseiten zu finden sein, deren Inhalte zum Solar System passen. Selbstverständlich kann man es für eigene Arbeiten verwenden.

Anhang

Beispielfähigkeiten

Diese Fähigkeiten decken eine ganze Bandbreite von Settings ab. Für eine Kampagne muß man natürlich dementsprechend auswählen!

Die Beschreibung der Fähigkeiten soll hauptsächlich darstellen, wofür sie im Spielgeschehen eingesetzt werden. Anders als in anderen Spielen haben die Fähigkeiten keine direkten mechanischen Auswirkungen – deswegen müssen die Spieler wissen, wie sie sich im Spielgeschehen auswirken, damit sie ihre mechanische Bedeutung abschätzen können.

Ars Goëtia (V) Die goëtische Kunst steht für die Kenntnis der niederen Siegel Solomons, mit denen man Geister, Dämonen und Engel beschwören kan. Diese Fähigkeit ist ein gutes Beispiel dafür, daß Magiesysteme mit spezifischen Namen wesentlich spannender sind als solche mit generischen Namen wie „Beschwörungen".

Benimm (I) Es gibt viele Möglichkeiten, Sozialkompetenz auf Regeln abzubilden. Am besten orientiert man sich am Setting: Wird man in Benimm unterrichtet, eignet sich eine Fähigkeit. Ein gutes Beispiel dafür ist der moderne Adelsstand in Europa.

Blasterwaffen (E) Energiewaffen sind bei Space Opera gang und gäbe, also sollte es vielleicht auch eine passende Fähigkeit geben, wenn der Umgang damit überhaupt erlernt werden muß. Diese Fähigkeit würde aber auch bei der Reparatur und Pflege der Waffen benutzt werden, nicht nur zum kämpfen oder für Trickschüsse.

Chirurgie (E) In einem modernen Setting ist Chirurgie zu eng gefaßt, um für einen Beruf zu stehen (hier würde sich etwas wie „Medizin" anbieten), aber im Mittelalter stand Chirurgie für einen weiteren Bereich der praktischen Medizin; deswegen kann man diese Fähigkeit in einer historischen Kampagne durchaus einsetzen.

Dienen (I) Ein Beispiel für eine Berufsfähigkeit, die in einigen Settings benutzt wird: Man versteht und erfüllt Routinebefehle, vermeidet den Zorn der Herrschaft und verhält sich seiner Position angemessen; außerdem deckt die Fähigkeit alle Kenntnisse in der Haushaltsführung ab, die die Anstellung mit sich bringt.

Duellieren (E) Viele historische und Fantasy-Kulturen benutzten Duelle, um rechtliche, soziale oder religiöse Fragen zu klären. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit hätte einen Vorteil in allen Kämpfen gegen Einzelpersonen mit ihnen bekannten Waffen; in einem Handgemenge, einer wilden Schlacht oder einem ehrlosen Hinterhalt würde sie weniger nützen.

Ehrliche Arbeit (E) Filmhelden glänzen normalerweise nicht durch harte, ehrliche Arbeit, aber im Rollenspiel kann das durchaus mal der Fall sein. Ein Charakter könnte als einfacher Bauer gegen seinen Schwiegervater in spe einen Wettbewerb im Korndreschen gewinnen wollen, dann ist diese Fähigkeit genau richtig.

Feilschen (I) Außer in reinen Rittersettings müssen Schurken und andere zwielichtige Gestalten herausfinden können, was die Dinge wert sind und was andere dafür zu zahlen bereit sind. Oder man findet mit dieser Probe heraus, ob ein Charakter sich eine bestimmte Sache leisten kann; in den meisten Kampagnen mit dem Solar System wird der Reichtum eines Charakters nur sehr grob, eher cinematisch behandelt.

Fliegen (I) Ob Fliegen nun auf Elan, Instinkt oder Scharfsinn aufsetzt, hängt natürlich davon ab, wie geflogen wird. Ein fliegendes Tier würde Elan verwenden, ein menschlicher Flugzeugpilot wahrscheinlich Instinkt. Ein Weltraumnavigator könnte aber auch Verstand benutzen. In vielen Settings braucht man keine Fähigkeit, um einfach so ein Flugzeug zu fliegen, das gehört dort zum guten Ton.

Gadgets (S) Ein cinematisches Spionage- oder Pulpsetting kann eine Fähigkeit, mit der man technische Geräte erfindet und/oder bedient, gut gebrauchen. Wahrscheinlich wird sie durch Gaben angereichert. Ein modernes oder futuristisches Setting hingegen steht mit spezifischeren Fähigkeiten wahrscheinlich besser da.

Gassenwissen (S) Wenn man die Umgangsformen, Leute und Gepflogenheiten der kriminellen Unterwelt und der Szene, die sie umgibt, kennen will. Wenn die Kampagne sich nicht genauer damit beschäftigt, kann man mit dieser Fähigkeit sogar kriminelle Tätigkeiten abdecken. Für andere Subkulturen kann man ähnliche Fähigkeiten erschaffen; wie nützlich sie sind hängt vom Fokus der Kampagne ab.

Glaube (Richtung) (E) Eine religiöse Leitfigur wird in allen Settings eine Fähigkeit gebrauchen können, die ihre Theologie, Kenntnis der Riten und „Glaubensfestigkeit" beschreibt (der letzte Punkt kann aber auch durch eine andere Fähigkeit abgedeckt werden). Ganz allgemein sind Fähigkeiten, die Kulturtechniken und Kontakte in eine Gemeinschaft umfassen, sehr vielseitig.

Hypnose (S) Die Fähigkeit, andere durch Mesmerismus zu beherrschen, kommt in allen Pulp-Geschichten vor. Klassischerweise benutzt man diese Fähigkeit, um auf kreative Art und Weise Schaden zu verursachen oder zu heilen, da Hypnose einen mystischen Zugang zum Geist anderer erlaubt. In einem modernen Thriller-Setting ist die Fähigkeit vielleicht realistischer.

Internet (S) Eine Fähigkeit für moderne Settings. Mit ihr findet man Informationen und Kontakte, baut Webseiten, versteht Programmiersprachen und Protokolle, verwischt seine Spuren und umgeht Zensurmaßnahmen. Wer mit Computern umgehen kann, hat diese Fähigkeit, doch nur wenige Fachleute haben sie auf höheren Rängen.

Kampferfahrung (I) Diese Fähigkeit steht auch für die Karriere eines Charakters als Krieger. Sie nützt, wenn man auf dem Schlachtfeld die richtigen Entscheidungen treffen und in gefährlichen Situation nicht vor Angst erstarren will. Wenn Details nicht so wichtig sind, kann man damit auch schießen und andere soldatische Aufgaben abdecken. Diese Fähigkeit ist eher wichtig, wenn es auch Nichtkämpfer gibt.

Kenntnisse: Vampire (S) Diese Fähigkeit ist natürlich nur sinnvoll, wenn Vampire im Fokus der Kampagne stehen. Paßt zum Beispiel für eine Kampagne, die durch Bram Stokers Dracula inspiriert ist, in der man Fakten über Vampire aus Volkssagen ableitet und so fundierte Entscheidungen über den Umgang mit dieser geheimnisvollen Gefahr trifft.

Körperbeherrschung (E) Ein allgemeiner Name für alle möglichen artistischen Übungen von Akrobatik über Jonglage bis hin zu Gymnastik. In einem frühzeitigen Setting paßt der Name „Akrobatik" oder „Zirkusnummern" vielleicht besser.

Kung-Fu (E) Eine einfache allgemeine Kampffähigkeit für Charaktere in einem historischen oder fantastischen Setting in Asien. In einem Wuxia-Setting gibt es vielleicht noch Soldat (E) und Hinterlist (I) als andere Fähigkeiten für den Kampf, um den edlen Kampfkünstler von anderen Arschtretern zu unterscheiden. Wie im entsprechenden Kapitel beschrieben, würde man die Details über Gaben abhandeln.

Liebeskünste (I) Kurtisanen und Höflinge, die geübt darin sind, andere auf intime Weise zu beglücken, kommen in vielen verschiedenen Genres vor. Diese Fähigkeiten können das Zünglein an der Waage eines Plots werden, wenn die Charaktere sich in ihre Liebesgeschichten verstricken. Diese Fähigkeit eignet sich für historische Geschichten, in denen weibliche Charaktere selten andere Stärken als diese haben.

Musizieren (I) Musizieren und andere künstlerische Fähigkeiten sind gut für dramatischere Settings, in man mit Kunst die Massen (oder Einzelpersonen) beeinflussen kann. Für realistischere Settings ist diese Fähigkeit nur dann von Interesse, wenn sich ein Gutteil um Künstler und Kunst dreht.

Reanimation (E) Ein Beispiel für eine rein fantastische Fähigkeit, die untote Monster in Fantasysettings oder retroviral vitalisierte Science-Fiction-Aliens besitzen könnten. Wie die Fähigkeit genau funktioniert, hängt sehr vom Setting ab; hier kann man die reale Welt nicht zum Vergleich heranziehen, also braucht man ein gemeinsames Verständnis der Fähigkeit im Setting und für das Spielgeschehen.

Reiten (E) Viele Helden in historischen und fantastischen Settings können reiten. Unter diese Fähigkeit fallen auch die Pflege der Pferde, waghalsige Fluchten aus gefährlichen Situationen (auf dem Pferderücken), Verfolgungsjagden mit Flüchtigen oder der Versuch, im Kampf einen Vorteil zu erlangen. In modernen Settings wäre die Fähigkeit, Fahrzeuge zu führen, ein passender Ersatz.

Schnorren (I) So ähnlich wie Betteln, aber etwas abgehobener: Ein Schnotter weiß, wie man seinen Lebensstil durch gutsituierte Freunde, mit Witz, durch Unterhaltung oder vielleicht mit kleineren Hilfsarbeiten finanziert. Diese Fähigkeit ist etwas für soziale Charaktere und führt in Settings mit einem Platz für Rumtreiber sicher zu spannenden Situationen.

Sport (E) Sport ist so ähnlich wie die künstlerischen Fähigkeiten, wenn man bedenkt, wo sie nützen kann. In einem modernen Setting oder einem, das im alten Griechenland angesiedelt ist, könnte eine solche Fähigkeit angemessen sein. In einer Kampagne, die Sport im Fokus hat, könnten die Spieler sogar genauer festlegen, welche Sportart ihre Charaktere beherrschen.

Sprachkunde (Sprache) (S) Sprachfähigkeiten sind ein gutes Beispiel für Fähigkeiten, die nicht in cinematische Kampagnen passen. Aber ein Spiel über anthropologische Fragen oder den Erstkontakt zwischen Kulturen könnte davon profitieren. Für Abenteuersettings eignet sich vielleicht eine Fähigkeit, mit der man jede Menge Sprachen beherrschen kann.

Superstärke (E) Außergewöhnliche und einzigartige Fähigkeiten sind auch möglich, zum Beispiel um die Fähigkeiten von Superhelden zu beschreiben. Eine bestimmte Spezies könnte in einem Fantasysetting eine ähnliche Fähigkeit besitzen. Die außergewöhnliche Natur der Fähigkeit kann man dadurch unterstreichen, daß man eine bestimmte Gabe kennen muß, bevor man Superstärke als Fähigkeit einsetzen und steigern kann.

Tierkunde (I) Für detailierte Settings mangelt es der „Tierkunde“ vielleicht an Tiefe, aber für High Fantasy (in der die Natur romantisiert wird) oder Pulp (mit wilden Dschungelbewohnern wie „Tarzan“) ist Platz für diese Vertrautheit mit Tieren. In moderneren Settings fallen diese Fähigkeiten eher unter entsprechende berufliche Fähigkeiten.

Verschwörungen (I) Einige Fähigkeiten sind sehr settingspezifisch. Eine Fähigkeit zur erfolgreichen Durchführung von Verschwörungen würde sich außerhalb einer Kultur mit ständigen politischen Umbrüchen kaum entwickeln; dann wäre diese Fähigkeit wahrscheinlich den inneren Mitgliedern einer uralten und einflußreichen Verschwörung vorbehalten.

Wissenschaftler (S) Wenn es in der Kampagne keine detaillierten wissenschaftlichen Fähigkeiten gibt, dann ist diese hier die Standardfähigkeit für Charaktere mit akademischem Hintergrund. Die meisten Pulpabenteuer sollten aber verschiedene Fähigkeiten haben, dann ist diese Fähigkeit eher ein Maß für die Bildung eines Charakters.

Wildniskunde (E) Abhängig davon, ob der Unterschied zwischen Wäldern, Gletschern, Wüsten und so weiter wichtig für die Kampagne ist, kann es natürlich auch verschiedene Fähigkeiten für das Überleben in der Wildnis geben. Ganz allgemein kann man mit dieser Fähigkeit in der Natur reisen, Unterkunft und Nahrungsmittel finden, und in einigen Settings sogar jagen.

Beispielpfade

Diese Beispielpfade zeigen nur einen Hauch der Möglichkeiten. Die Pfade sollten natürlich zur Kampagne passen – man kann durch sie auch gewisse Tendenzen ausdrücken, wenn zum Beispiel fast alle Arcturaner den Pfad der Nekrophagie haben...

Abenteuer Der Charakter hat das Abenteuer im Blut.

1EP: Neue Gegenden besuchen, neue Leute treffen, spannende Dinge erleben
2EP: Für einen unwahrscheinlichen, aber dramatischen Zufall
5EP: Beende ein Abenteuer
Abkehr: Wenn Du Dich niederläßt

Boxer Der Charakter ist ein leidenschaftlicher Faustkämpfer

1EP: Wenn Du für einen Kampf trainierst
2EP: Wenn Du einen Kampf verlierst
5EP: Gewinne einen Kampf
Abkehr: Beende Deine Karriere

Conan Der Charakter ist Conan.

1EP: Lege alle Kraft in Deine Instinkte
2EP: Folge dem Ruf des Abenteuers
5EP: Besiege Deine Feinde
Abkehr: Wenn Du weich und zivilisiert wirst.

Dienstmarke Du bist Polizist, mit allen Pflichten.

1EP: Halte das Gesetz ein
2EP: Brich das Gesetz
5EP: Wenn Du im Dienst angeschossen wirst
Abkehr: Wenn Du einen anderen Job annimmst

Duellist Du duellierst Dich häufig, verdienst Du so Dein Geld?

1EP: Fordere jemand zum Duell heraus
2EP: Werde herausgefordert
5EP: Töte in einem Duell
Abkehr: Wenn Du ein Duell verlierst

Dunkles Geheimnis Deine Vorgeschichte birgt schreckliche Geheimnisse.

1EP: Deine Vergangenheit kommt ins Spiel
2EP: Hinweise auf Deine Vergangenheit werden offenbart
5EP: Die Vergangenheit gefährdet Dich in der Gegenwart
Abkehr: Vertraue jemand Dein Geheimnis an

Familie Deine Familie ist Dir wichtig und immer präsent.

1EP: Für eine Szene mit der Familie
2EP: Für einen Streit mit einem Familienmitglied
5EP: Wenn Du etwas für Deine Familie opferst
Abkehr: Wenn Du Deine Familie verläßt

Fanservice Der Charakter gerät immer wieder in kompromittierende Situation. Aber er sieht dabei immer gut aus.

1EP: Für eine scharfe Beschreibung
2EP: Für ein Problem mit Deiner Kleidung
5EP: Wenn ein anderer Charakter einen tiefen Einblick bekommt
Abkehr: Durch eine explizite Sexszene

Gefolgsmann (von wem) Dein Charakter hilft einer anderen Person. Warum? Wie weit? Was hält er selbst davon?

1EP: Gehorche deinem Herrn/deiner Herrin
2EP: Das Dienstverhältnis bringt Leid über Dich
5EP: Rette deinen Herrn/deine Herrin aus einer Notsituation
Abkehr: Verlasse Deine dienende Position.

Gesinnung (nach Wahl) Dein Charakter hat eine Gesinnung wie „gut“ oder „böse“. Jeder weiß, wie die funktionieren.

1EP: Wenn die Gesinnung Thema ist
2EP: Wenn Du und die Gruppe ihre Handlungen an der Gesinnung ausrichten
5EP: Opfere den Gruppenzusammenhalt und/oder wichtige Ressourcen zu Gunsten Deiner Gesinnung
Abkehr: Wechsle die Gesinnung

Gier Für den Charakter ist Reichtum eine Tugend. Wird er irgendwann genug haben?

1EP: Sei beim Handeln unzufrieden
3EP: Beuge oder brich Gesetz oder Ehre, um Reichtum zu gewinnen
Abkehr: Gib Deinen Reichtum auf

Glaube (Richtung) Der Charakter ist strenggläubig.

1EP: Verteidige den Glauben gegenüber anderen
2EP: Konvertiere jemanden zu Deinem Glauben
5EP: Verteidige den Glauben angesichts persönlicher Gefahr
Abkehr: Wenn Du Deinen Glauben verleugnest

Große Macht Der Charakter hat moralisch versagt und versucht, das wieder gut zu machen.

1EP: Wenn Du Deine Kräfte für das Gute einsetzt.
3EP: Wenn Du auf dem Weg zur Vergebung leidest
Abkehr: Gib Deine Rolle für die Gemeinschaft auf

Gruppenzugehörigkeit (Gruppe) Der Charakter gehört zu einer Gruppe, die gemeinsame Interessen verfolgt.

1EP: Sprich mit den anderen Mitgliedern über die Ziele der Gruppe
2EP: Kooperiere mit der Gruppe, um Deine Ziele zu erreichen
5EP: Ordne Deine eigenen Interessen denen der Gruppe unter
Abkehr: Verlasse die Gruppe

Hexerei Der Charakter ist ein Meister der Hexerei

1EP: Für die Erforschung der arkanen Künste
2EP: Für die Sammlung magischer Artefakte
5EP: Für die Beschwörung eines Dämonen
Abkehr: Durch die Verbannung eines Dämonen

Idol Der Charakter will berühmt sein.

1EP: Laß alle wissen, wie cool Du bist
3EP: Wenn Dich alle deswegen auslachen
Abkehr: Wenn Du Deine Freunde statt Deines Ruhms wählst

Kämpfen Der Charakter genießt den Rausch des Kampfes

1EP: Wenn Du jemanden angreifst
3EP: Wenn Du einen Kampf gewinnst
Abkehr: Wenn Du Dich weigerst, zu kämpfen

Krüppel Der Charakter ist verkrüppelt oder hat einen vergleichbaren drastischen Nachteil.

1EP: Der Nachteil bereitet Schwierigkeiten
2EP: Große Schwierigkeiten, zum Beispiel Strafwürfel oder verpaßte Gelegenheiten
5EP: Wenn Du in einer wichtigen Situation wegen dieses Nachteils versagst
Abkehr: Wenn Du Deine Verkrüppelung akzeptierst

LGBT Der Charakter gehört einer sexuellen Minderheit an.

1EP: Die sexuelle Ausrichtung wird thematisiert
2EP: Lebe Deine Sexualität aus
5EP: Wenn man Dich wegen Deiner Sexualität verfolgt oder verabscheut
Abkehr: Leugne Deine Sexualität

Metamensch Der Charakter hat Superkräfte

1EP: Wenn Du Deine Kräfte einsetzt
2EP: Wenn Du eine Herausforderung mit Deinen Kräften gewinnst
5EP: Deine Kräfte ändern sich oder Du lernst etwas über sie
Abkehr: Verliere Deine Kräfte

Minderheit (festlegen) Der Charakter ist Mitglied einer Minderheit oder einer kleinen Volksgruppe.

1EP: Wenn Du Deine ethnische Kultur zum Ausdruck bringst
2EP: Dein Volk taucht in der Kampagne auf
5EP: Gewinne eine wichtige Auseinandersetzung wegen Deiner kulturellen Stärken
Abkehr: Wende Dich gegen Dein Volk

Mitleid Der Charakter hat Moralvorstellungen und handelt dementsprechend.

1EP: Hilf den Schwachen und Notleidenden
3EP: Rette ein unschuldiges Leben
Abkehr: Ignoriere die Schreie der Unschuldigen

Monsterjäger Ein Monsterjäger gibt alles dafür, die Menschheit vor der geheimen Bedrohung zu beschützen.

1EP: Sprich mit anderen über die Monster
2EP: Finde eine Spur der Monster
5EP: Stelle Dich einem der Monster
Abkehr: Werde ein Monster

Mythos Du beschäftigst Dich mit dem Cthulhu-Mythos.

1EP: Lies verbotene Schriften
2EP: Sieh schreckliche Dinge
5EP: Begegne einem cthuloiden Schrecken
Abkehr: Werde wahnsinnig

Pazifismus Du bist aus Angst oder Prinzip gegen Gewalt.

1EP: Schlage eine friedliche Lösung für eine gewalttätige Situation vor
2EP: Löse eine gewaltgeladene Situation ohne Gewalt
5EP: Leide, weil Du Dich weigerst, Gewalt einzusetzen
Abkehr: Wende bewußt und absichtlich Gewalt an

Prophet Du kannst in die Zukunft schauen. Zumindest bist Du davon überzeugt.

1EP: Mache eine prophetische Vorhersage
2EP: Du bekommst wegen dieser Vorhersagen Schwierigkeiten
5EP: Deine Vorhersage wird wahr
Abkehr: Verliere das Vertrauen in Deine Gabe.

Queste (Ziel) Der Charakter hat sich einer wichtigen und ehrenvollen Aufgabe verschrieben.

1EP: Bei Versuchen, das Ziel zu erreichen
2EP: Wenn so ein Versuch erfolgreich ist
5EP: Wenn Du einen wichtigen Teilschritt schaffst
Abkehr: Gib die Queste auf oder erfülle Deine Aufgabe

Rockstar Für berühmte Rockstars mit goldenen Schallplatten und so weiter.

1EP: Wenn Du auf der Straße erkannt wirst
2EP: Wenn Du es auf der Bühne krachen läßt
5EP: Handle gegen Gesetz und Moral
Abkehr: Du wirst in eine Klinik eingewiesen

Schwur (bestimmt) Der Charakter hat einen Eid geschworen oder unterliegt einem magischen Zwang.

1EP: Es ergibt sich eine Gelegenheit, den Schwur zu brechen.
3EP: Halte Dich trotz ausstehender Belohnung oder Bedrohung an Deinen Schwur
Abkehr: Brich den Schwur

Tollkühnheit Der Charakter führt ein selbstzerstörerisches Leben.

1EP: Handle verantwortungslos
2EP: Wenn andere sich wegen Deines Lebensstils sorgen
5EP: Werde wegen Deines Lebensstils verletzt
Abkehr: Wenn Du Verantwortung übernimmst

Verbrecher Der Charakter ist ein abgebrühter Verbrecher.

1EP: Du hast mit Verbrechern zu tun
2EP: Du begehst ein Verbrechen
5EP: Entziehe Dich der Gerichtsbarkeit
Abkehr: Stehe für Deine Verbrechen ein

Verrückter Wissenschaftler Der Charakter hantiert mit Kräften, die nicht für Menschenhand gedacht waren.

1EP: Für eine Szene in Deiner Werkstatt
2EP: Benutze die Wissenschaft, um ein Problem zu lösen
5EP: Deine Schöpfung gerät außer Kontrolle
Abkehr: Verliere Dein Labor

Verzweiflung Der Charakter ist vor Hoffnungslosigkeit fast wahnsinnig.

1EP: Wenn Du versuchst, andere von der Nutzlosigkeit ihres Tuns zu überzeugen
3EP: Gib einen wichtigen Kampf auf
Abkehr: Finde neue Hoffnung

Wahnsinn Der Charakter ist wahnsinnig.

1EP: Tu etwas wahnsinniges
3EP: Verletze Dich oder andere wegen Deines Wahnsinns
Abkehr: Gewinne Deine geistige Gesundheit zurück

Weltraumforschung Der Charakter gehört zum *Terran Space Exploration Corps*.

1EP: Erreiche ein neues Sternensystem
2EP: Lande auf einem neuen Planeten
5EP: Entdecke eine außerirdische Zivilisation
Abkehr: Verlasse das Corps

Beispielgaben

Diese Gaben sind alle sehr allgemein gehalten und sollen viele verschiedene Regelbereiche abdecken; in einer üblichen Kampagne braucht man nicht unbedingt für jede Gabe eigene Mechanismen, dafür wären sie genauer auf das Setting zugeschnitten und würden vielleicht beschreiben, wie man sie lernen kann. Beispiele für settingspezifische Gaben findet man im Abschnitt Crunch für Fortgeschrittene.

Benachteiligung (Beschreibung) Der Charakter hat im Vergleich zu anderen einen Nachteil, zum Beispiel ist er verkrüppelt oder ausgestoßen. Er hat aber gelernt, damit umzugehen: Wenn sein Nachteil zu Strafwürfeln führt, kann er beliebig viele Punkte aus der passenden Reserve ausgeben, um Bonuswürfel zu kaufen (das hilft aber nicht in Situationen, in denen der Charakter keine Probe ablegen kann). Außerdem bekommt der Charakter alle Steigerungen wieder, die er durch seine Benachteiligung nicht mehr benutzen kann, weil er seinen Verlust akzeptiert.

Beschwörung (Art)
Der Charakter ist ein Beschwörer, er kann zum Beispiel Dämonen oder wilde Tiere rufen. Der Charakter legt eine entsprechende Probe ab, und das beschworene Wesen bekommt dreimal soviele Steigerungen wie der Erfolgsgrad der Probe, mit denen Fähigkeiten, Reservenpunkte und Gaben gekauft werden können. Die Hälfte davon verteilt der Spielleiter, die andere Hälfte der Spieler. Beschworene Wesen haben keine Pfade. Sie gehorchen dem Beschwörer nicht unbedingt automatisch.

Kosten: Punkte aus der entsprechenden Reserve in Höhe des Erfolgsgrades

Bodhisattva Der Charakter (nicht unbedingt ein Bodhisattva im eigentlichen Sinne) kann nicht loslassen und bleibt der Kampagne verhaftet. Wenn er ein transzendentes Ergebnis bei einer Probe erreicht, kann er zusätzliche Strafwürfel würfeln, um das Ergebnis zu senken.

Voraussetzung: Mindestens eine Fähigkeit auf meisterlich (4)
Kosten: Schaden auf Stufe 1 für jeden Strafwürfel

Chance (Gabe) Der Charakter hat eine Schatzkarte, einen Plattenvertrag oder eine andere Chance auf eine Gabe. Wenn er drei erfolgreiche Proben abgelegt hat, die ihm helfen, die Chance zu ergreifen, kann er die Gabe gegen diese eintauschen.

Gegenstand (welcher)
Der Charakter hat besondere Ausrüstung, zum Beispiel ein Pferd (in einem Mittelaltersetting) oder etwas anderes, was die meisten Leute normalerweise nciht besitzen. Der Charakter kann der Ausrüstung entsprechend einen Effekt frei festlegen. Anders gesagt kostet der erste Effekt, der mit der Ausrüstung zu tun hat keine Reservenpunkte, und in jeder Auffrischungsszene kann er einen entsprechenden Effekt kostenlos aufrechterhalten.

Kosten: 2 Instinkt

Gefolgsmann (wer) Wähle einen wohlmeinenden Nebencharakter, der keine Fähigkeiten auf höherem Rang als der Charakter hat. Der Nebencharakter folgt dem Charakter und hilft ihn aufgrund gemeinsamer Ziele, weil er bezahlt wird oder aus anderen vergleichbaren Gründen. Der Helfer folgt Anweisungen üblicherweise; der Spielleiter kann einzelnen Befehlen aber durch eine Probe auf Wille (R) widerstehen. Der Nebencharakter hat den Pfad des Helfers, kann aber keinen anderen Pfad benutzen. Außerdem kann der Charakter keine Erfahrungspunkte durch die Interaktion oder Szenen mit dem Helfer bekommen.

Hintergrund (besonders) Der Charakter hat einen für das Setting ungewöhnlichen Hintergrund; in einer mittelalterlichen Gesellschaft könnte er zum Beispiel ein Adliger sein. Wie sich das regeltechnisch auswirkt, hängt vom Setting und dem Hintergrund ab. Ein Adliger könnte zum Beispiel Zugang zu weiteren Gaben nur für Adlige bekommen, während ein entwurzelter Charakter vielleicht Fähigkeiten aus verschiedenen Kulturen lernen kann und ein Einsiedler seine Reserven vielleicht durch die Interaktion mit seinen Tiergefährten auffrischt. Außerdem gibt es für Begegnungen, die mit dem Hintergrund zusammenhängen, einen Bonuswürfel.

Kontakte
Der Charakter kennt überall irgendwelche Leute. Der Spieler kann mit einer kurzen Beschreibung einen neu eingeführten Nebencharakter zu einem seiner Kontakte machen.

Kosten: 3 Punkte aus Reserven, die zur Natur der Beziehung passen: Elan für alte Kumpels, Instinkt für Liebhaber, Verstand für Studienkollegen, und so weiter

Lehrer Der Charakter ist ein guter Lehrer. Wenn ein anderer Charakter von ihm lernt, bekommt er einen EP pro Steigerung, die er unter der Schirmherrschaft des Lehrers ausgibt.

Kosten: 1 Punkt entsprechend der Lehrmethode pro Steigerung

Mächtiger Schlag (Fähigkeit)
Der Charakter bringt Dinge zu Ende: Er kann bei Proben, die Schaden verursachen, den Schaden mit 1:1 mit Punkten aus der entsprechenden Reserve erhöhen. Der Schaden kann nicht über Stufe 6 (tödlich) erhöht werden.

Kosten: 1 Punkt aus der Reserve pro zusätzlicher Stufe Schaden.

Plänkler (Fähigkeit)
In einem Konflikt gegen mehrere Gegner wird das Ergebnis auf die entsprechende Probe einzeln mit denen der Gegner verglichen, anstatt daß sie sich gegenseitig unterstützen können. Im erweiterten Konflikt kann der Charakter Reservenpunkte ausgeben, um verschiedene mögliche Gegner mit seiner Fähigkeit zu binden, selbst wenn die Situation das eigentlich nicht zuläßt.

Kosten: 2 Punkte aus der entsprechenden Reserve für einfache Konflikte, 1 pro zusätzlichem Gegner in erweiterten Konflikten.

Qualitätsarbeit (Fähigkeit)
Der Charakter kann mit der gewählten Fähigkeit besonders wirksame Effekte erzeugen. Ein Charakter, der einen Gegenstand, einen Umstand oder andere Vorbereitungen ausnutzt, die mit Qualitätsarbeit erschaffen wurde, bekommt einen zusätzlichen Bonuswürfel, wenn er ihn für Bonuswürfel benutzt.

Kosten: Drei Scharfsinn und die Kosten des Effekts.

Scharfer Blick Der Charakter kann Leute gut einschätzen. Mit einer Probe auf Reaktion (I) darf er eine Anzahl Fragen in Höhe des Erfolgsgrad stellen. Dabei können aktuelle Effekte, Reservengrößen, Fähigkeitsränge und so weiter abgefragt werden. Natürlich ergibt diese Gabe nur Sinn, wenn diese Werte üblicherweise geheim gehalten werden.

Kosten: 1 Instinkt

Segen (Fähigkeit) Wähle eine Fähigkeit wie Gebete (E) oder Rhetorik (I). Wenn der Charakter eine Gruppe anderer Charakter unter Einsatz dieser Fähigkeit auf ein Ziel einschwört, kann er einen Effekt erschaffen, der für seinen Willen steht, das Ziel zu unterstützen. Alle, die das gleiche Ziel verfolgen, können den gleichen Effekt für die normalen Kosten kaufen, wodurch er dupliziert wird.

Kosten: 2 Punkte aus der Reserve der Fähigkeit plus die Kosten für den Effekt

Spezialisierung (Fähigkeit, Spezialisierung) Lege für eine bestimmte Fähigkeit eine Spezialisierung fest. Der Charakter ist besonders gut, wenn er Dinge tut, die auf die Spezialisierung zutreffen. Dafür bekommt er einen Bonuswürfel.

Synergie (2 Fähigkeiten) Der Charakter kann zwei Fähigkeiten in entsprechenden Situationen nahtlos miteinander verbinden. Der Charakter kann im erweiterten Konflikt jede der Fähigkeiten mit der anderen unterstützen, ohne daß der dafür eine weitere Handlung braucht. In normalen Konflikten werden beide Fähigkeiten gleichzeitig gewürfelt, und das niedrigere Ergebnis unterstützt das höhere, egal wie die Situation im Detail aussieht.

Talent (Beschreibung) Der Charakter hat ein besonderes Talent, mit dem er Dinge machen kann, die andere noch nichtmal versuchen können. Es muß nicht uneingeschränkt funktionieren, vielleicht ist es hilfreich in Konflikten – dann wird bestimmt, auf welcher Fähigkeit es beruht. Weitere mechanische Auswirkungen hat das Talent aber nicht.

Kosten: 1 Punkt aus der Reserve für kleinere Tricks, die kaum etwas bewirken; 2 für nützliche und vielseitige Talente; 3 für umfangreiche Talente, die die Natur der Szene verändern, wenn sie eingesetzt werden. +1 für schicke Talente, auf die die anderen Charaktere neidisch sind; -1, wenn eine Probe notwendig ist.

Überraschung (Reserve) Der Charakter kann seine Gegner auf der körperlichen, sozialen, oder intellektuellen Ebene verwirren (wähle eine entsprechende Reserve). Wenn der Charakter einen Gegner überrasascht, muß dieser sich statt seiner eigentlichen Aktion mit einer passiven Fähigkeit verteidigen. Das gilt für einfache und erweiterte Konflikte.

Kosten: 1 Punkt aus der entsprechenden Reserve

Verbissenheit (Reserve) Der Charakter weiß, wie er in einem bestimmten Bereich Fakten schafft. Wenn es bei einer Probe auf eine Fähigkeit in der entsprechenden Reserve ein Unentschieden gibt (in einfachen oder erweiterten Proben), kann der Spieler mit seinem Gegner eine Wette um Reservenpunkte entsprechend der benutzten Fähigkeiten eingehen: Die Spieler setzen Zug um Zug Reservenpunkte ein, bis einer nicht mehr mitziehen will oder kann. Der Gewinner dieser Wette hat diese Probe mit einer Differenz von eins gewonnen.

Vernichtung (Fähigkeit) Der Charakter ist besonders gut darin, Effekte zu vernichten, die mit der gewählten Fähigkeit beeinflußt werden können. Jeder Erfolgsgrad vernichtet einen kompletten Effekt und der Spieler kann übrige Grade auf weitere Effekte anwenden, wenn die Situation das erlaubt.

Kosten: 2 Punkte aus der entsprechenden Reserve für jeden Effekt

Vielseitigkeit (Fähigkeit, Reserve) Der Charakter hat einen esoterischen Hintergrund oder besondere Ausbildung. Wähle eine Fähigkeit und eine Reserve. Diese Fähigkeit beruht jetzt *auch* auf dieser Reserve. Abhängig von der Fähigkeit bedeutet das, daß der Charakter sie auch in neuen Situationen oder für neue Zwecke einsetzen kann.

Vorbereitung (Reserve) Der Charakter ist in einem bestimmten Bereich des Lebens stets gut vorbereitet. Wenn er die entsprechende Reserve auffrischt, kann er eine Probe auf die passive Fähigkeit machen und senkt damit die Kosten, um entsprechende Effekte aufrechtzuerhalten.

Vorsicht (Fähigkeit) Der Charakter weiß, wie er Konflikte vermeiden kann. Mit einer erfolgreichen Probe auf die Fähigkeit während eines erweiterten Konfliktes endet der erweiterte Konflikt, ohne daß einer der Beteiligten seine Ziele erreichen kann. Das hindert niemanden daran, den Konflikt wieder aufzunehmen, außer, das Spielgeschehen macht das unmöglich.

Kosten: 2 Punkte aus der Reserve der Fähigkeit

Verheerung (Fähigkeit) Der Charakter ist geübt darin, seine eigenen Verluste zu begrenzen. Verliert ein Charakter einen einfachen Konflikt mit der gewählten Fähigkeit, kann der Spieler das Ergebnis seiner Probe vom Ergebnis des Gegners abziehen, wodurch sein Erfolg deutlich geschmälert wird. Alternativ kann er trotz der Niederlage einen Effekt aus seiner Probe machen.

Kosten: 2 Punkte aus der entsprechenden Reserve

Zwang (Motivations-Pfad) Der Charakter kann andere von seiner Sichtweise überzeugen. Eine erfolgreiche Probe gegen eine soziale Fähigkeit, eher ein einfacher Konflikt, zwingt das Ziel oder die Ziele, den entsprechenden Pfad zu nehmen. Im Zweifelsfall ist die entsprechende Steigerung geschuldet.

Vorbedingung: Den Pfad besitzen
Kosten: 2 Instinkt

The Shadow of Yesterday

Charakter

Name

Konzept

Kultur

Spezies

Reserven & Fähigkeiten

Elan

Ausdauer

Instinkt

Reaktion

Scharfsinn

Wille

Schaden

Reserve	*Effekt*
6	*gebrochen: 1 Reservenpunkt für jede Handlung*
5	*schwer getroffen: 1 Strafwürfel auf die nächste Probe der Reserve*
4	
3	
2	*angeschlagen: 1 Strafwürfel auf die nächste Probe (kumulativ)*
1	

Gaben

Pfade

Erfahrungspunkte

Steigerungen

Erfahrung	Kosten
Fähigkeit von 0 auf 1	1
Fähigkeit von 1 auf 2	2
Fähigkeit von 2 auf 3	3
Fähigkeit von 3 auf 4	4
Neue Gabe	1
Neuer Pfad	1
Reserve +1	1
Für je 10 Punkte	*+1*

Gesetzt in Fontin (http://www.josbuivenga.demon.nl/fontin.html)

Vervielfältigung erlaubt • Download unter http://www.tsoy.de/tsoy-cb.pdf

Charakterblatt

Inhalt

Einleitung **5**
Eigenheiten des Solar System 5
Was ist Rollenspiel? 5

Die Spielvorbereitung **7**
Wahl des Settings 7
Ein Setting anpassen 7
Eigene Settings entwerfen 7
Kernpunkte 7
Regelüberblick 8
Einführung in Crunch 8
Crunch am Anfang der Kampagne 8
Fähigkeiten im Setting 9
Pfade im Setting 9
Gaben im Setting 9

Charaktererschaffung **11**
Fähigkeiten 11
Fähigkeitsränge 11
Die Heldentat 11
Der Hintergrund 12
Kulturelle Identität 12
Passive Fähigkeiten 14
Reserven 14
Gaben und Pfade wählen 14
Letzte Details 14
Wie alles beginnt 14
Die Gruppe 15

Das Spiel **17**
Die Spielsitzung beginnt 17
Szenen 17
Freies Spiel 17
Interaktion über Entscheidungen 18
Interaktion über Konflikte 18
Konsequenzen 18
Weitere Konsequenzen: Erfahrung 18
Weitere Konsequenzen: Schaden 18
Reserven auffrischen 18
Schaden 20
Schaden heilen 20
Überblick 20

Proben **23**
Timing und Gründe 23
Ergebnisse beschreiben 23
Keine passende Fähigkeit? 24
Bonus- und Strafwürfel 24
Situationsbedingte Abzüge 24
Proben unterstützen 26
Effekte festhalten 26
Effekte einsetzen 26
Widerstand! 27

Konflikte **29**
Konflikte beginnen 29
Was steht auf dem Spiel? 29
Ansatz, Angemessenheit, Umfang 29
Fähigkeiten wählen 29
Konflikte beenden 30
Proben in Konflikten 30
Mehrere Beteiligte 30
Solo-Konflikte 30
Nebencharaktere in Konflikten 31
Ich hab verloren! 31

Erweiterte Konflikte **33**
Warum eskalieren? 33
Umfang und Ziele erweiterter Konflikte 33
Die Verhandlungsphase 33
Defensive Handlungen 33
Handlungen durchführen 34
Unentschieden 34
Das Ende einer Runde 34
Besondere Handlungen 35
Mehrere Charaktere im Erweiterten Konflikt 35
Ziele bestimmen 35
Mehreren Zielen Schaden zufügen 35
Verteidigung gegen mehrere Angriffe 35
Handlungen für Bonuswürfel 36
Effekte bekämpfen 36
Strategien im Erweiterten Konflikt 36

Pfade und Erfahrung **37**
Steigerungen verdienen und einsetzen 37
Geschuldete Steigerungen 38
Steigerungen Verlieren 38
Transzendenz 40
Kampagnen beenden 40

Gaben **43**
Gaben lernen 43
Eigene Gaben entwickeln 43
Crunch für Fortgeschrittene 44
Ausrüstung und ihre Werte 44
Drogen 46
Werwölfe 47
Kampfkunst 49

Spielleitung **51**
Vorbereitung 51
Was den Spielleiter interessiert 51
Kernpunkte beachten 51
Charakterelemente berücksichtigen 51
Was vorbereiten? 51
Orte 52
Leute 52
Situationen 52
Das Abenteuer skizzieren 52
Szenen gestalten 55
Techniken zur Gestaltung des Spannungsbogens 55
Nebencharaktere 56
Regeln für Nebencharaktere 56
Konflikte leiten 56
Regeln auslegen 59
Eine Kampagne leiten 59

Nachwort **61**

Anhang **63**
Beispielfähigkeiten 63
Beispielpfade 65
Beispielgaben 67
Charakterblatt 69